8

LA GIUNGLA DEGLI ORRORI



lupo solitario

DEVER - CHALK

Librogame®

A Ros

Prima ristampa, aprile 1989
Seconda ristampa, gennaio 1990
Terza ristampa, novembre 1990

ISBN 88-7068-139-4
Titolo originale: «Lone Wolf-The Jungle of Horrors».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1987.

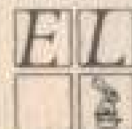
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LA GIUNGLA DEGLI ORRORI

DEVER - CHALK

tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214



LA PALUDE DEL DANARG
OGIA
MONTI OGIAN
XANAR
MAGADOR
LUUKOR
BRIONA
DELDEN
SYADA
IL DANARG (INESPLORATO)
THARRO
ELDENOR
TALESTRIA
0 40 80 120 160 200 240
80 240
DISTANZA IN KM
PIANURA
COLLINE
MONTAGNE
PALUDE
LATIFOGLIE
CONIFERE

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN NOTE

1
2
3
4 Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan
5 Quinta Arte a scelta se hai portato a termine due avventure Ramastan

CERCHI DI SAPIENZA			PUNTI PREMIO		
CERCHIO DEL FUOCO	COMB. +1	RES. +2	CERCHIO DEL SOLE	COMB. +1	RES. +3
CERCHIO DELLA LUCE	COMB. 0	RES. +3	CERCHIO DELLO SPIRITO	COMB. +3	RES. +3

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	BORSA (massimo 50 Corone)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

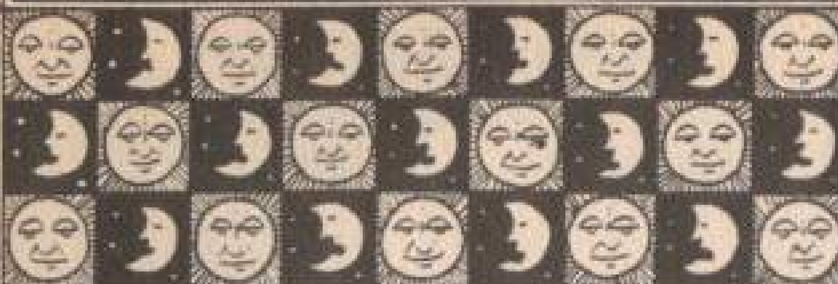
ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	







uesto diploma
attesta che

è un Maestro delle
Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo dei cavalieri Ramas di Sommerlund e unico superstite di un massacro che ha annientato tutti i tuoi compagni mentre combattevano contro i vostri nemici di sempre: i Signori delle Tenebre di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando Aquila del Sole, il primo dei Maestri, fondò l'Ordine Ramas. Con l'aiuto dei maghi di Dessi, egli riuscì a portare a termine una pericolosa ricerca e a trovare sette potenti cristalli, conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. La saggezza e la potenza che le pietre hanno trasmesso ad Aquila del Sole sono state da lui trascritte in un grosso tomo, chiamato *Libro del Ramastan*. Tu hai ritrovato questo tesoro che era andato perduto, e hai giurato solennemente che avresti riportato l'ordine Ramas all'antico splendore, assicurando così al tuo paese serenità e benessere per gli anni a venire. Ma sebbene tu abbia studiato con estrema diligenza, sei stato in grado di imparare solo tre delle dieci Arti Ramastan. Per tener fede al giuramento dato devi portare a termine la stessa ricerca che Aquila del Sole intraprese più di mille anni or sono, e trovare le Pietre della Sapienza di Nyxator. Solo così anche tu acquisirai tutto il potere e la saggezza Ramastan custoditi in questi cristalli.

La ricerca ti ha già fatto allontanare dal tuo paese: seguendo i passi del primo Grande Maestro Ramas sei giunto a Dessi e hai cercato l'aiuto dei Maghi Anziani, gli stessi che aiutarono Aquila del

Sole moltissimo tempo fa. Lì sei venuto a sapere che una delle sette Pietre della Sapienza era ancora nascosta nelle profondità della fortezza chiamata Kazan-Oud, cioè Castello della Morte. Da quando per la prima volta Aquila del Sole era giunto a Dessi, la fortezza era diventata la dimora di un potente e diabolico mago di nome Zahda. I Maghi Anziani, avendo intuito il pericolo dei poteri maligni di Zahda, avevano tentato più volte di distruggere Kazan-Oud, ma i loro sforzi erano sempre stati vani. Presi dalla disperazione, avevano creato uno scudo di energia attorno alla fortezza per impedire a Zahda di uscirne. Ma i suoi poteri maligni erano cresciuti ugualmente e la popolazione di Dessi viveva nel terrore che un giorno egli riuscisse a liberarsi e a vendicare la sua lunga prigionia. Quando hai deciso di entrare a Kazan-Oud per recuperare la Pietra della Sapienza i Maghi Anziani hanno esultato, perché il successo della tua impresa avrebbe comportato la morte di Zahda: così sarebbe finita la terribile minaccia che incombeva su Dessi da centinaia di anni.

Sei riuscito a sopravvivere ai pericoli del Castello della Morte e ne sei uscito trionfante, portando a compimento un'impresa che i Maghi Anziani ritenevano impossibile. Durante le festose cerimonie per la celebrazione della vittoria sei venuto a sapere che i Maghi stavano aspettando da secoli il tuo arrivo. Infatti un'antica leggenda del luogo racconta della nascita e della conquista del potere da parte di due "koura-tas-kai", "figli del sole". Uno di loro fu chiamato "Ikar", che significa "aquila"; l'altro fu chiamato "Skarn", che significa "lupo". Oltre a ciò una profezia aveva annunciato l'arrivo dalle terre del nord dei due "koura-tas-kai" i quali avrebbero chiesto l'aiuto dei Maghi Anziani per portare a termine un'importante ricerca. Anche se molti secoli dovevano intercorrere tra i due "koura-tas-kai", essi avrebbero diviso lo stesso spirito, lo stesso proposito e lo stesso destino: trionfare contro i campioni delle tenebre in un'età di gravi pericoli.

Al Tempio della Verità di Elzian, la splendida capitale del regno di Dessi, i Maghi Anziani ti hanno istruito per affrontare la prossima tappa della tua ricerca. Lord Rimoah, l'ambasciatore del Consiglio Superiore, ti ha narrato l'antica storia del Magnamund, e così ti è stata impartita una lezione di saggezza che avresti potuto imparare dai Maestri Ramas se solo fossero sopravvissuti all'attacco dei temibili Signori delle Tenebre di Helgedad.

La prossima Pietra della Sapienza che devi trovare è nascosta in un tempio nel cuore di una giungla acquitrinosa, conosciuta col nome di Danarg. Nei tempi antichi quest'enorme territorio, che un tempo era stato il cratere di un vulcano, veniva controllato da un potente e diabolico essere chiamato Agarash il Dannato. I Maghi Anziani riuscirono a sconfiggerlo dopo un'estenuante guerra durata mille anni e trasformarono il cratere in un ricco e fertile paradiso, un luogo ideale per costruire il più sacro luogo di culto: il Tempio di Ohrido. Il Danarg prosperò fino a quando una terribile calamità decimò la stirpe dei Maghi. Essi

furono costretti ad abbandonare il Danarg e a cercare rifugio a Dessi. A poco a poco l'intera regione del Danarg venne invasa da un'enorme massa fangosa che inghiottì e distrusse ogni forma di vita. Il cratere divenne così il rifugio di una moltitudine di creature diaboliche che prosperarono tra le fetide acque della palude, dopo aver domato l'immensa massa di fango che continuava a scorrere su quelle terre. Molte di quelle creature erano giunte dalle aride colline di Ogia, ma molte altre si erano risvegliate dalle loro catacombe nelle profondità del cratere, dove erano rimaste nascoste da quando il loro maestro, Agarash il Dannato, era stato sconfitto ottomila anni prima.

Ora hai finito di studiare, ed è giunto il momento di passare all'azione. Delle notizie poco confortanti sono giunte da ovest e hanno costretto i Maghi Anziani a terminare le consultazioni e a preparare la tua partenza per Danarg. A Helgedad, la capitale dei Signori delle Tenebre, dopo che tu hai sconfitto l'arciduca della Città Nera, Haakon, è scoppiata una guerra civile che dura ormai da cinque anni. Ora un nuovo Signore è salito sul trono di Helgedad: il Signore delle Tenebre Gnaag di Mozgoar.

"I Signori delle Tenebre sono tutti alleati sotto la guida del loro nuovo capo" racconta Lord Rimoah ai presenti al Consiglio Superiore, "e hanno fame di conquista e di vendetta. La loro potenza aumenta di giorno in giorno. Non possiamo attendere un minuto di più".

In silenzio i membri del Consiglio si alzano in piedi e volgono lo sguardo verso di te. Non senti niente, eppure le loro parole di preghiera ti risuonano nella mente:

"Che gli dei Ishir e Kai ti proteggano nel tuo viaggio verso le tenebre!"

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella «Combattività»). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.
Puoi passare ora alla sezione EQUIPAGGIAMENTO.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan,* ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati «Cerchi di Sapienza», ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan*).

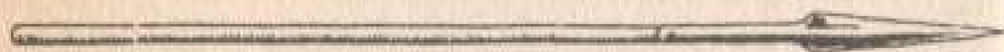
Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella «Arti Ramastan» del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di armi. Se ti capiterà di combattere con un'arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere 3 punti alla tua Combattività: Il grado di Maestro Superiore, con il

quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle armi elencate qui sotto:



PUGNALE



LANCIA



MAZZA



DAGA



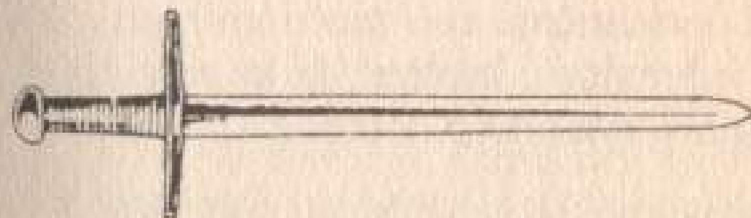
MARTELLO



ARCO



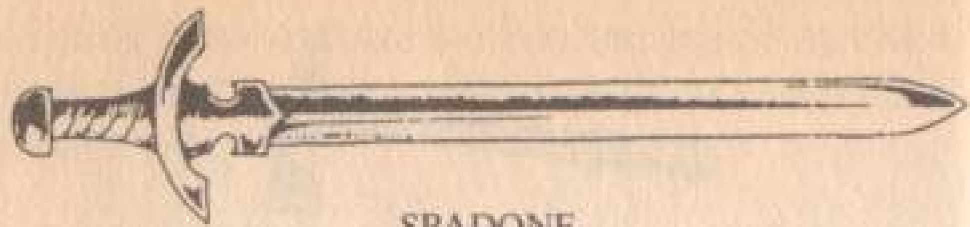
ASCIA



SPADA



ASTA


SPADONE

Il fatto che tu sia perfezionato nell'uso di tre armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte scrivi *Arte della Guerra: + 3 punti di Combattività* e segna le armi che hai scelto nella tabella «Arte della Guerra» sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due armi.

Controllo Animale
Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina
Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impegnato in combattimento, ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Medicina: + 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo superato senza combattere.*

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessore la capacità di spostarsi con grande velocità e destrezza, e non gli farà perdere punti di Combattività a causa di qualche attacco a sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del Nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio Psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio Psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio Psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio Psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Raggio Psichico: + 4 punti di Combattività ma - 2 punti di Resistenza per ogni scontro del combattimento; Psicolaser: + 2 punti di Combattività.*

Scudo Psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo Psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Scudo Psichico: nessuna perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa
L'uso di questa tecnica ti permette di sopportare punte estreme di caldo e di freddo senza perdere punti di Resistenza, e di spostare piccoli oggetti con la sola capacità di concentrazione.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro di Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente e gli permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura. La Divinazione ti permette di comunicare telepaticamente con un'altra persona e di capire se una creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tua scelta sul *Registro di Guerra*. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *L'antro della paura*.



EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio verso il Danarg ricevi dai Maghi Anziani una mappa della palude (la trovi all'inizio del libro) e una borsa di monete. Per sapere quante Corone ci sono dentro, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella «Borsa» del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo Monastero, dove saranno al sicuro.

Inoltre puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

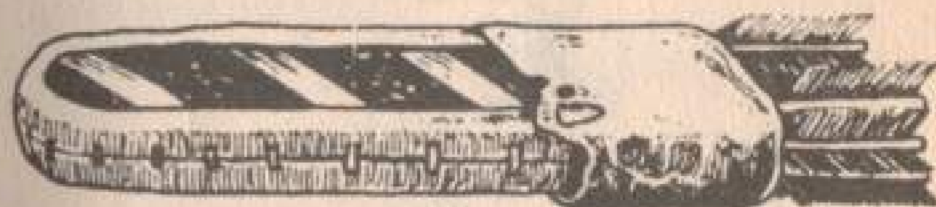
SPADA ("Armi")

POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



ARCO ("Armi")

FARETRA ("Faretra e frecce"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



3 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



MAZZA ("Armi")

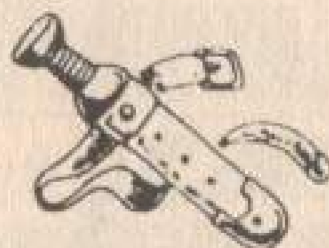


3 SEMI DI FUOCO ("Oggetti Speciali"). Se lanciati contro una superficie dura esplodono e bruciano.

CORDA ("Zaino")



PUGNALE ("Armi")



LANTERNA ("Zaino")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento
Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
SEMI DI FUOCO: in tasca
CORDA: nello Zaino
PUGNALE: in mano
LANTERNA: nello Zaino

Quanto puoi portare?
Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola (per es.: Pugnale Dorato, Pendente Magico...). Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se entri in battaglia armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti).
Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Se hai già portato a termine qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi già possedere qualche Oggetto Speciale.
Il numero massimo di Oggetti Speciali che puoi portare con te è 12. Se ne hai di più puoi lasciarli in deposito al Monastero.

Corone d'Oro: nel Danarg, naturalmente, non viene usato nessun tipo di moneta. Tuttavia potrai usare le tue Corone durante il viaggio attraverso il territorio di Talestria: qui la moneta corrente è la Luna, ma vengono accettate anche le Corone al cambio di 4 Lune per 1 Corona.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scelto il Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio ti verrà detto che effetto hanno.

Tutte le Pozioni verranno contate come oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.
Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.
   Sottraendo dal tuo punteggio quello del Predatore della Notte si ottiene un Rapporto di Forza di −3 (19 − 22 = − 3).

   Segna −3 nella casella «Rapporto di Forza» del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella «Risultati di Combattimento» in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo scontro («N» indica i punti persi dal nemico, «LS» quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il rapporto di Forza è −3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è: «LS» perde 3 punti di Resistenza, più altri 2 per aver usato il Raggio Psichico.
   «N» perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

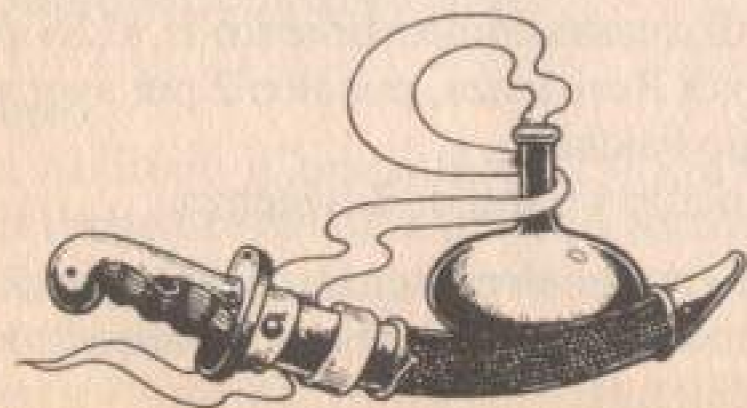
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Maestro Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado cui può aspirare un Guerriero Ramas: al titolo di Grande Maestro Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore **(le avventure Ramastan cominciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro scuole di addestramento, chiamate «Cerchi di Sapienza». Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	**Arti Ramastan necessarie per completarlo**
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio Psichico, Scudo Psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tuo punteggio dei punti in più, come mostra la tabella seguente:

Punti-Premio

	Combattività	**Resistenza**
CERCHIO DEL FUOCO	+ 1	+ 2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+ 3
CERCHIO DEL SOLE	+ 1	+ 3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+ 3	+ 3

Tutti i punti-premio che acquisisci completando un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tuoi punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate (quattro Arti) o di Precettore (cinque Arti), ora godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Ramastan:

PRIMATE

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado di bloccare un animale che lo sta per attaccare, bloccandogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di successo dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animale.

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità di ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neutralizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tempo per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più agile del normale ed è in grado di arrampicarsi e di saltare molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri oggetti.

Raggio Psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concentrando il suo potere mentale su un oggetto, è in grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramastan resiste molto più a lungo agli effetti nocivi dei fumi o dei gas tossici.

PRECETTORE

Arte della Guerra
Un Precettore è molto abile a difendersi anche se combatte senz'armi. Se affronti un combattimento senza un'arma, riduci la Combattività di solo 2 punti invece dei soliti 4.

Sparizione
Un Precettore è molto più abile nello spostare l'attenzione del nemico lontano dal suo nascondiglio. Questa abilità aumenta via via che aumenta il grado Ramastan.

Interpretazione
Un Precettore è in grado di scoprire un'imboscata nemica nel raggio di 400 metri, a meno che non sia indebolito dalle ferite ricevute o dalla mancanza di cibo.

Scudo Psichico
Un Precettore presenta delle difese mentali molto sviluppate, specie contro gli incantesimi e le for-

me ostili di telepatia. È una capacità che si sviluppa con l'aumentare del grado Ramastan.

Divinazione
Un Precettore in possesso di quest'Arte è capace di riconoscere oggetti e persone dotati di capacità magiche, ma non riesce a farlo se questi sono nascosti.

La natura dei successivi perfezionamenti di ogni Arte Ramastan sarà spiegata nel paragrafo *Perfezionamento delle Discipline* dei prossimi libri di Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto importante per la pace e la sicurezza del tuo paese. Esamina attentamente la mappa all'inizio del libro per renderti conto del territorio in cui dovrai operare, ed eventualmente prendi qualche appunto durante il viaggio: potrà esserti d'aiuto in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno anche nelle prossime avventure di Lupo Solitario, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegliendo attentamente le Arti Ramastan, e facendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico di fortuna, dovresti riuscire a compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario, per portare a termine l'impresa.

Buona fortuna!

1

Lasci Elzian al calar della notte a bordo di un battello mercantile diretto a Garthen. È un'imbarcazione a fondo piatto e con la prua ricurva, di forma semplice come tutte le migliaia di navi che attraversano i laghi e i mari chiusi che dividono il Magnamund meridionale da quello settentrionale. Il suo passaggio nella grande via d'acqua chiamata Tentarias non desterà di certo alcun sospetto, ed è per questo che i Maghi Anziani ti hanno fatto imbarcare proprio su un battello del genere. La natura del tuo viaggio è segreta, ma tu non sei solo, poiché sei stato affidato ad una guida che ti accompagnerà nella tua pericolosa missione.
Si chiama Paido, un Vakeros molto alto e dalla pelle scura come l'ebano, campione nell'arte della magia da combattimento. Tra i suoi guerrieri occupa un alto grado, ed è molto rispettato e onorato per il suo coraggio e la sua abilità in battaglia. Ora, in occasione della missione che avete da compiere, si è tolto la tunica scarlatta e dorata, ha indossato i panni di un comune avventuriero e si è fatto prestare una spada. Anche tu hai adottato questo travestimento, per nascondere la tua vera identità nel lungo viaggio verso la terra di Talestria, dove siete attesi a corte.

Continuate a navigare verso ovest, sospinti dal vento favorevole che gonfia la vela triangolare e fa scorrere la barca leggera sulla tranquilla distesa d'acqua. Lo scafo sembra quasi sfiorare la superficie e non puoi fare a meno di chiederti se Paido abbia fatto qualche incantesimo per rendere il viaggio più veloce. Il primo porto che raggiungete

è la città di Talo, dove fate rifornimento di viveri e d'acqua. Quindi il viaggio ricomincia lungo il Tentarias verso il porto di Orello, l'ultima tappa prima di Garthen, capitale della Talestria.

È l'una di notte quando attraccate al porto di Varnos a Garthen, una vasta rete di pontili di legno e di pietra dove si agita una folla di mercanti. Silenzioso come un'ombra scendi dalla nave e segui Paido nel dedalo delle viuzze del porto. Salite e scendete in fretta le ripide scalette che collegano i vari livelli di Garthen: da sotto i balconi di legno delle case le lanterne arrugginite lanciano cupi bagliori di luce giallastra, illuminando le bancarelle dei mercanti che continuano a contrattare, discutere e barattare oggetti per tutta la notte. Paido si ferma davanti ad una porta di ferro e bussa all'inferriata con l'impugnatura della spada. Appare un volto d'uomo, severo e bellissimo, dai capelli lisci e scuri e dallo sguardo acuto ed intelligente. Nel riconoscere Paido un sorriso gli illumina il volto così austero, e un istante più tardi la porta si apre e potete entrare.

L'uomo si chiama Adamas, ed è il Governatore della Cittadella Reale, protettore e cugino della Regina di Talestria, Evaine. Per molti secoli un forte legame di amicizia aveva unito il casato reale e i maghi di Dessi, e quando i Maghi Anziani hanno chiesto il suo aiuto per la tua impresa la Regina Evaine ha acconsentito senza esitazione. Sua Maestà ha incaricato Lord Adamas di accompagnarvi verso i confini del Danarg per vegliare sulla vostra incolumità. All'alba, dopo aver dormito appena un paio d'ore, siete portati in carrozza al molo ad est della città, dove vi attende un'imbarcazione per trasportarvi lungo il fiume. A trascinarla provvedono otto grandi Ghorkas, creature simili a grossi buoi che provengono dalle pianure della Slovia, e che sono legati alla chiatta con delle catene. Si muovono pesantemente lungo la banchina, continuamente tenuti in riga dalla frusta sibilante del proprietario della chiatta. Il giorno successivo la zattera giunge in un piccolo villaggio chiamato Lona, dove un drappello di cavalieri di Lord Adamas, splendenti nei mantelli grigi e scarlatti, vi procura dei cavalli per la traversata verso la città fortificata di Phoena.

A Phoena, la città delle tre torri, siete accolti con una cattiva notizia: Zegron, capo dei guerrieri di Zanard e governatore delle colline di Ogia, ha ammassato un'armata di guerrieri Drakkar. Tre giorni prima hanno attaccato la città di Luukos, sul confine settentrionale. La guarnigione di Talestria si è difesa con coraggio, ma è stata sopraffatta dall'enorme numero di soldati assetati di sangue che, in un'orda agguerrita, si sono scagliati contro le mura fortificate con possenti arieti e altri ordigni di guerra. I Drakkar hanno raso al suolo Luukos e solo pochi superstiti sono riusciti a scappare e a raccontare la terribile battaglia.

"La situazione è grave" afferma Lord Adamas, di ritorno da una riunione d'emergenza con i suoi cavalieri di Talestria. "Per decine d'anni Zegron e i suoi seguaci hanno infestato i nostri territori settentrionali, ma non hanno mai agito con tale de-

terminazione e violenza. Dobbiamo mobilitare le nostre armate per la guerra, visto che è questo che vogliono. Io devo fare ritorno a Garthen per radunare i miei uomini e per informare la Regina del pericolo che minaccia il suo reame. Non vi posso più scortare fino al Danarg, ma la vostra missione deve continuare a dispetto di tutto ciò che sembra ostacolarla".

Così dicendo manda a chiamare lo scrivano, che arriva assieme a degli aiutanti che portano gli arnesi necessari. Adamas detta un ordine di salvacondotto e sigilla la pergamena con della ceralacca, su cui imprime il marchio del suo anello. Poi ve la consegna.

"Le nostre popolazioni del nord sono gente di frontiera, molto sospettose e diffidenti. Se è necessario mostrate questo Trans, e qualunque suddito fedele alla Regina Evaine vi lascerà passare". (Segna questo Trans sul Registro di Guerra, tra gli Oggetti Speciali, poi piegalo e infilalo nella tasca della tunica.)

Il mattino dopo, all'alba, Lord Adamas accompagna te e Paido alla piazza principale di Phoena. È da qui che comincerà la vostra missione: la prima tappa del viaggio verso il Danarg vi porterà a nord, fino alla città di Tharro, nascosta nei fertili territori settentrionali di Talestria. Ci sono due modi per raggiungere la città: sulla terraferma, oppure lungo il fiume Phoen a bordo di una chiatta. Consulta la mappa all'inizio del libro prima di decidere la strada da prendere.

Se vuoi recarti a Tharro a bordo della chiatta, vai al **271**.

Se preferisci cavalcare fino a Tharro lungo la Grande Strada del Nord, vai al **109**.



2

L'acqua sembra così fresca e pulita che sei tentato di lavare la sporcizia fangosa che ti insozza le mani e la faccia.

Se vuoi lavarti nella pozza d'acqua, vai al **315**.

Se preferisci aspettare Paido, vai al **177**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **116**.

3

Gli abitanti del villaggio applaudono di gioia quando capiscono che hai risposto correttamente all'indovinello del vecchio.

"Bravo", ti dice l'uomo, "ce l'hai fatta. Se il mattone pesa tre quarti di mattone più tre quarti di kilo, allora un quarto di mattone pesa tre quarti di

kilo; quindi il mattone intero peserà quattro volte tanto, e cioè tre kili".

La gente ti saluta cordialmente e ti fa strada mentre ti accingi a lasciare Stia e a continuare il tuo viaggio verso nord.

Vai al **135**.



4

Per poco più di un secondo non c'è alcun ostacolo fra te e il tuo bersaglio, così fai partire la freccia che sibila verso la testa del negromante. Sei certo di colpirlo a morte, ma quello è sopravvissuto a pericoli ben più gravi: con un gesto improvviso riesce a parare il colpo con l'impugnatura della spada, e la freccia si disintegra in una nuvola di polvere.

Se vuoi prendere un'altra freccia e cercare di colpirlo di nuovo, vai al **310**.

Se preferisci rimetterti l'arco in spalla e sfoderare un'altra arma, vai al **291**.

5

Il ragno gigante si avvicina minacciosamente. Riesci a scorgere le orribili fauci ricolme di veleno e gli occhi scurissimi che cominciano a scintillare famelici non appena sente nell'aria il tuo odore.

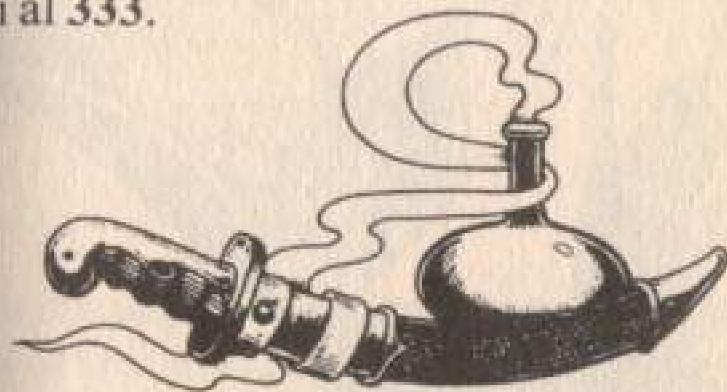
Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **324**.

Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **52**.

6

La freccia manca il bersaglio e finisce a pochi metri dietro le spalle della creatura. Non hai tempo per riprovarci. Metti in spalla l'arco e ti prepari a sfoderare un'altra arma quando la bestia si avvicinerà per attaccarti.

Vai al **333**.



7

Il Conte resta a bocca aperta quando ti sente dare la risposta giusta. Con aria desolata ti consegna la Scatola d'Argento e se ne va in silenzio, incurante dell'applauso dei passeggeri, felici che abbia finalmente trovato pane per i suoi denti. Se vuoi tenere la Scatola d'Argento, segnala sul Registro di Guerra fra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **181**.


(fig. 1) Con un urlo sinistro estraggono dei pugnali di acciaio nero

8 *(fig. 1)*

Appena sfoderi la Spada del Sole una scintillante fiamma dorata avviluppa la lama. I nemici esitano, sconcertati da quella intensa luce che illumina le loro facce infernali. Poi, con un urlo malvagio, ripartono all'attacco e con le mani ossute sfoderano delle armi di acciaio nero da sotto le tuniche.

Vordak:
Combattività 28 Resistenza 40

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Controllo Animale, sottrai 3 punti dalla tua Combattività per la durata dello scontro. Questi zombi sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza che farai perdere ai tuoi nemici grazie alla Spada del Sole.

Se vinci, vai al **202.**

9

Nell'accampamento risuonano le urla e gli ululati dei Ghagrim, assetati di sangue e impazienti di vendicare la morte dei loro fratelli. Restare qui ed affrontarli sarebbe un suicidio.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **207**.

Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **309**.

10

Il battito cardiaco di Paido aumenta e la sua fronte si imperla di gocce di sudore: si sta rianimando!

A poco a poco riprende coscienza e si risveglia da quel profondo sonno che ti aveva fatto pensare al peggio. Non ricorda nulla di quanto gli è successo, e quando glielo racconti scuote la testa incredulo e ti chiede: "Un Helghast? Come può essere?"

"I seguaci del Signore delle Tenebre Gnaag si sono infiltrati in questo monastero" gli rispondi, "e sono rimasti nascosti, ma temo che ben presto sferreranno il loro attacco. Conoscono già le nostre vere identità e scommetto che sanno anche perché siamo qui".

"La situazione è grave, Lupo Solitario" ti dice Paido con preoccupazione, "non possiamo aspettare un minuto di più. Se Talestria cade nelle mani di Gnaag prima che noi raggiungiamo il Danarg, ogni nostro sforzo per portare a termine l'impresa sarà stato inutile".

Purtroppo Paido ha perfettamente ragione. Lo aiuti a rialzarsi in piedi e insieme date un'occhiata alla cella in cerca di un'altra uscita.

Vai al **153**.



11

La tua capacità Ramas ti fa capire facilmente che è uscito "testa".

Ora, se vuoi chiamare "testa", vai al **274**.
Se decidi di chiamare "croce", vai al **66**.

12

"I predoni!" urlano gli avventori, fuggendo precipitosamente verso la porta principale e rovesciando panche e tavoli nell'impeto della fuga. Paido afferra il suo equipaggiamento e si dirige verso una porta che conduce alle stalle urlando: "Da questa parte, Lupo Solitario, prima che riprendano coraggio e tornino con le armi!"

Afferri il mantello che avevi messo ad asciugare vicino al fuoco e segui Paido, che si affretta verso la porta della stalla.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **341**.
Se non la possiedi, vai al **122**.

13

Il fuoco liquido oltrepassa il parapetto del Levitron, scivola sul pavimento di metallo, lo deforma, lo fonde e inizia a penetrare nelle fessure. Ecco arrivare altri due Kraan che volteggiano sopra la prua. I cavalieri saltano sul ponte e si avventano verso il ponte superiore. "Fermiamoli!" urla Paido sfoderando la sua spada, "fermiamoli o siamo perduti!"

Ti avventi da prua lungo il ponte principale, con la tua arma pronta a colpire.

Vordak 1:
Combattività 22 Resistenza 28

Vordak 2:
Combattività 21 Resistenza 26

Devi combattere queste creature una alla volta. Sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento.

Se vinci in un numero di scontri non superiore a quattro, vai al **79**.

Se il combattimento dura per cinque o più scontri, vai al **158**.



14

Due arcigni soldati stanno di sentinella alla porta della torre di guardia, e si lamentano del tempo orribile. Vi vedono arrivare e, stizziti, imprecano a bassa voce mentre fermate i cavalli.

"Cosa venite a fare qui dopo il tramonto?" grugnisce il più basso e grasso dei due.

"Vorremmo vedere il vostro comandante" risponde Paido, con estrema gentilezza ed educazione. Purtroppo né il suo tono cortese né la sua tunica sozza per il lungo viaggio impressionano i rozzi soldati, che si rifiutano di accogliere la sua richiesta.

Se vuoi mostrar loro il vostro Trans, vai al **180**.

Se decidete di lasciare la torre di guardia e tornare nelle strade di Tharro, vai al **204**.



15

Con il pugno schiacci il Seme di Fuoco, che esplode fragorosamente e sprigiona una fiammata. La creatura si contorce avvolta dalle fiamme e molla la presa.

In fretta cerchi di togliere le spine appuntite dal palmo della mano, e a poco a poco il torpore scompare. Purtroppo, al suo posto compare una fortissima sensazione di dolore e perdi 2 punti di Resistenza.

Se vuoi immergere la mano nella pozza d'acqua, vai al **315**.

Se decidi di non farlo e preferisci aspettare che Paido finisca, vai al **177**.

16

Alla tua risposta l'uomo fa finta di non sentire. Sta già per farti un altro indovinello quando la folla lo insulta, costringendolo a dare retta alla tua risposta.

"Un bel colpo di fortuna" risponde, un po' turbato dall'idea di perdere 20 Lune; "chissà se il nostro amico ci saprà spiegare come è arrivato a questa risposta". Tu gli dici che la soluzione è semplice: se un'oca e mezza depone un uovo e mezzo in un giorno e mezzo, ne consegue che tre oche deporrebbero tre uova in un giorno e mezzo, oppure due uova in un giorno. Allora in otto giorni tre oche deporrebbero sedici uova.

La folla applaude al tuo abile ragionamento logico, con grande disappunto del Conte Indovino che, con riluttanza, tira fuori le sue 20 Lune. (Mettile nella Borsa e segnale sul Registro di Guerra: 20 Lune corrispondono a 5 Corone d'Oro.)

Vai al **141**.

17

Il tuo cavallo è in preda al panico: il ponte di legno è troppo stretto e non ce la fa a girarsi. Inoltre Paido alle tue spalle è così vicino che non riesci ad indietreggiare, per timore di farlo cadere nel precipizio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio della Sapienza del Fuoco e della Luce, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 7, vai al **6**.
Se va da 8 in poi, vai al **77**.



18

Infili la mano sotto la tunica per tirar fuori il tuo Trans, ma la guardia fraintende il tuo gesto: credendo che tu voglia estrarre un'arma, dà l'allarme: "Compagni!" grida, "fermateli!"

Il drappello di soldati si scaglia verso di voi, lasciando il prigioniero incustodito. (Il quale coglie al volo l'occasione per scappare.) "Attento, Lupo Solitario!" grida Paido nel vedere la guardia av-

ventarsi su di te con la sua lunga lancia. Provi a schivare il colpo, ma la punta dell'arma ti trafigge il fianco e perdi 2 punti di Resistenza.

I soldati non vogliono sentir ragione. La vostra unica speranza è di riuscire a scappare prima di essere circondati e uccisi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale o quella del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito. Se hai raggiunto il grado di Primate aggiungi 2 punti.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **57**.
Se va da 4 in poi, vai al **234**.

19

Concentri tutte le tue capacità per cercare di salvare la vita del tuo compagno. Appoggi la mano sul suo petto e trasmetti il calore dei tuoi poteri di guarigione nel corpo di Paido, affievolendo a poco a poco il potere del veleno. È un processo lento e faticoso, ed è ormai l'alba quando sei certo che la tua capacità lo ha salvato.

Vai al **103**.

20

La vecchia intasca l'oro e conduce te e Paido in una stanza in cima alla scalinata. Ci sono libri e scartafacci ammucchiati in alte pile sopra degli scaffali, oppure sparsi disordinatamente sul pavimento; la luce del giorno entra da un abbaino divelto sul soffitto. Un massiccio telescopio di bronzo è puntato verso quest'apertura ed è appoggiato sopra un tavolo circolare fatto di ossa intagliate e tempestate di gemme preziose. Una bellissima giovane donna è seduta al tavolo. I capelli setosi sembrano d'oro e attorno alla fronte, pallida e alta, porta una coroncina di ambra nera su cui sono disegnati strani simboli mistici.

Vai al **42**.

21

Lentamente e con molta fatica ti fai strada nella palude, riuscendo a percorrere meno di un miglio in tre ore. Al tramonto una fitta nebbia cala intorno a te e decidi perciò di fermarti per la notte e di riprendere il cammino all'alba. Ma le sabbie mobili del Danarg ti intrappolano e ti inghiottono durante la notte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

22

Studiando la mappa scopri che la torre di guardia in cima alla collina si chiama Torre dello Scudo. Paido ti racconta che l'ufficiale comandante della guarnigione cittadina è il Gran Scudiero di Tharro.

Se vuoi salire verso la torre di guardia, vai al **14**.
Se decidi di entrare nel tempio, vai al **78**.
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **327**.



(fig. 2) Passa un soldato ferito, e grida: «Arrivano! Arrivano!»

23

Una morsa di energia psichica ti sta per stritolare la mente, ma subito la tua capacità entra in azione e la ostacola, proteggendo i tuoi pensieri e la tua memoria da questa selvaggia intrusione. Ma l'attacco inaspettato e possente ti lascia stremato.

"Stai bene?" ti chiede Paido. "Forse dovremo scendere per ripararci dal temporale". Gli rispondi con un cenno della testa e lo segui giù per le scale fino al piacevole calore della taverna. Il soldato Trost saluta il vostro ritorno, ma non ve ne accorgete neppure: siete troppo impegnati a cercare lo straniero. Eccolo! È seduto da solo in un angolo buio di fronte al vostro tavolo, intento a leggere il suo libro nero.

Vai al **166**.

24 *(fig. 2)*

In lontananza vedi una nube di denso fumo nero che si alza verso il cielo. Le mura di una fortezza e alcune piccole case stanno andando a fuoco! È Syada! A nord della città incendiata un'armata di soldati dai neri mantelli sta coprendo l'intera collina. Le nere bandiere con la testa di lupo di Ogia sventolano appese a lunghi pali, alla testa dell'impietosa e terribile orda.

Lungo la strada una grande processione di uomini, donne e bambini procede verso di voi, alcuni a cavallo, altri sui carri, altri con i resti dei loro averi infagottati in luridi teli. Camminano in silenzio, con gli occhi pieni di terrore e di disperazione.

Un soldato con una ferita sanguinante sulla testa si affretta gridando: "Indietro! Indietro! Stanno arrivando altre armate!"

È impossibile continuare verso nord: la strada fangosa è bloccata dai superstiti di Syada e l'orda di Ogia sta per sferrare un attacco dalle colline. Ti rimangono solo due possibilità: puoi tornare indietro lungo la strada oppure puoi dirigerti ad ovest, oltre le colline che portano alla Foresta Mordril. Consulta la mappa all'inizio del libro prima di prendere qualsiasi decisione.

Se vuoi andare ad ovest, vai al **311**.
Se decidi di tornare indietro, vai al **276**.



25

La tua capacità psichica ti permette di accorgerti che ogni cubo di cristallo nero sta vibrando e, quel che è peggio, l'intensità delle vibrazioni aumenta talmente che potrebbe causare un'esplosione. Se solo un piccolo frammento di cristallo colpisse il serbatoio del Levitron, il gas liquido ad altissima pressione si incendierebbe e provocherebbe un'esplosione tale da fare a pezzi l'intero vascello volante.

Se vuoi raccogliere i cubi di cristallo e gettarli fuori bordo, vai al **50**.

Se prima vuoi aiutare Paido ad affrontare i nemici, vai al **169**.



26

La faccia del nano si illumina d'orgoglio mentre si prepara a parlare del suo argomento preferito: se stesso. Quasi un'ora dopo hai sentito tutto ciò che c'era da sapere sulla vita e le speranze di Lardin, figlio di Kardon di Bor.

"Che notizie avete di Luukos?" chiede Paido approfittando di una breve pausa del nano.

"Un genere di notizie che sta diventando troppo consueto da queste parti" replica il nano infastidito; "questa volta Zegron ha fatto il passo più lungo della gamba. Quando Lord Adamas e i suoi ragazzi lo attaccheranno, desidererà di essere rimasto nella sua puzzolente città di Xanar, credetemi".

"Non esserne così sicuro, Lardin" interviene un contadino dalla faccia rosea e paffuta, che nel frattempo si è avvicinato aspettando il momento buono per intromettersi. "Mia sorella insiste nel dire che questa volta Zegron non si darà per vinto finché non avrà raso al suolo ogni cosa tra Luukos e i Tentarias".

"Quella «guardastelle» di tua sorella è sempre piena di buone notizie. Ma ha mai visto qualcosa di buono con il suo telescopio, con la sfera di cristallo o nelle sue scartoffie? Rispondimi!" Un mormorio di assenso si leva tra gli avventori che stanno seguendo con interesse la discussione.

"Può essere" replica il fattore, "ma quando mai si è sbagliata, eh?" Il silenzio cala di nuovo fra la gente che lentamente ritorna alle proprie occupazioni. Nessuno, e men che meno l'oste, ha voglia di approfondire l'argomento.

Se vuoi chiedere al fattore dove abita sua sorella, vai al **262**.

Se decidi di lasciare la taverna e continuare il tuo viaggio verso Tharro, vai al **318**.

27

Con un balzo ti getti dietro la tavola, unico riparo disponibile in questo angolo del refettorio. La sfera di fuoco rotola attraverso la stanza e si schianta contro la parete, esplodendo fragorosamente. Lo scoppio ti scaraventa in aria e ti ritrovi lungo disteso vicino a Paido: ha perso conoscenza, ma è ancora vivo. Sotto le sue gambe scorgi la spada di acciaio blu e dallo stivale gli esce il manico di un pugnale.

Se vuoi prendere la spada, vai al **47**.

Se vuoi prendere il pugnale e lanciarlo contro l'Helghast, vai al **211**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **131**.

28

Sfili una freccia e prendi la mira contro quella creatura, simile ad un uomo, che ti sta alle calcagna. Ha il corpo coperto da corti ciuffi di pelo e delle zanne ricurve e giallastre escono dal suo muso di cinghiale. Impugna una spada di ferro, molto vecchia e arrugginita e ti fissa con sguardo cupo e tenebroso.
Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 4, vai al **125**.

Se va da 5 a 9, vai al **38**.

29

Non appena vede in lontananza la sagoma dell'abbazia il tuo cavallo s'imbizzarrisce: il ricordo del sanguinoso attacco del Vordak è ancora fresco nella sua memoria. Anche il cavallo di Paido reagisce allo stesso modo e siete costretti ad aggirare da lontano l'abbazia attraversando la campagna. Poi ritornate sul sentiero e raggiungete così la Grande Strada del Nord.

Vai al **280**.

30

Sollevi la Spada del Sole sopra la testa e subito da essa si sprigiona una fiammata dorata. L'Helghast urla e si ritrae, con gli occhi incendiati dalla paura. Ha riconosciuto il potente oggetto che stai maneggiando, sa che quella spada è la rovina dei Signori delle Tenebre, sa che il suo potere potrebbe portare alla distruzione i suoi simili.

Helghast:
Combattività 34 Resistenza 48

Questa creatura è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio Psichico. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico devi ridurre la tua Combattività di 2 punti all'inizio di ogni scontro in cui affronterai questa creatura. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. (Ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza perduti dal nemico a causa della Spada del Sole.)

Se vinci, vai al **268**.

31

Per alcuni minuti guardate in silenzio il laghetto. Nell'acqua ribollente non c'è alcuna traccia dei vostri cavalli né del passaggio del temibile Anapheg. Tutti e tre sono spariti senza lasciare il più piccolo segno.

Intanto un fragore di esercito in armi risuona nell'aria, facendovi capire che vi conviene lasciare al più presto il ponte di legno e inoltrarvi nella Foresta Mordril. L'alta vegetazione si fa più fitta e spesso siete costretti a farvi strada procedendo di fianco. A poco a poco il fitto sottobosco si trasforma in un tappeto di muschio e di licheni bluastri che si appiccicano ai vostri stivali. Dalle fessure nella corteccia degli alberi trasuda una densa e opaca nebbia che vi fa rabbrividire. Tutti i rumori della foresta sono spariti per lasciar posto ad un gelido e sinistro silenzio.

Se hai bisogno di Tintura di Oxydene o di Erba Oede, vai al **237**.

Se non hai bisogno di nessuno di questi due oggetti, vai al **91**.



32

Paido apre la ribalta e vi infilate nel carro. Il guidatore dà uno strattone alle redini e lo sgangherato veicolo comincia a muoversi, arrancando con le ruote cigolanti sul selciato. Nella stradina davanti a voi vedete i vostri cavalli legati ad un palo all'esterno del negozio di un fornaio. Subito gridate al guidatore di fermarsi e quello obbedisce immediatamente al vostro comando, spingendo i suoi ronzini proprio di fronte alla bottega. Salutate l'amico silenzioso e recuperate i cavalli. L'uo-

mo vi sorride e solo allora notate che attorno al collo indossa un amuleto di legno a forma di pesce.

Improvvisamente un frastuono di voci arrabbiate echeggia nella stretta stradina e dalla bottega del fornaio esce il monaco. Tu e Paido spronate i cavalli al galoppo e non vi fermate prima di aver raggiunto le porte della città, a nord.

Vai al **347**.

33

Tiri fuori dalla tasca il seme e lo scagli verso il bancone, e dopo pochi secondi il Seme di Fuoco esplode fragorosamente e si incendia. Il padrone della locanda viene sbalzato in aria, e disperatamente cerca di fermare le fiamme che gli stanno divorando i pantaloni: urlando come un pazzo si lancia tra le panche e i tavoli rovesciati e sparisce oltre la porta principale. Un secondo più tardi senti il rumore di un tuffo e un sibilo di vapore: lo sfortunato nano si è gettato nel ruscello.

Vai al **70**.

34

Mentre corri, tiri fuori il cibo dalla borsa e lo lasci cadere nel fango alle tue spalle. La tentazione è troppo forte per il ragno, che si ferma per ingoiare quei bocconi; e nel frattempo ti dilegui nella nebbia.

Vai al **129**.

35

La strada lastricata conduce ad un grande edificio di pietra le cui pareti non portano alcun segno oltre a quelli del tempo. Un gruppo di persone siede sotto una fila di lanterne: stanno incollando delle piume a dei sottili bastoncini di legno. Lavorano con abilità e sveltezza, trasformando quei ramoscelli in frecce d'ottima qualità.

Se vuoi fermarti e dare un'occhiata all'edificio, vai al **168**.
Se vuoi proseguire lungo la strada, vai al **264**.



36

Sulla sponda nord della pozza d'acqua c'è un fitto gruppo di alberi rinsecchiti, e in alto le piante rampicanti si intrecciano disordinatamente formando una specie di soffitto. Degli strani animali scivolano attorno ai tuoi fianchi mentre tenti di attraversare al guado quel fango puzzolente: avanzi molto lentamente e a fatica.

Improvvisamente, da un punto non precisabile tra gli alberi immersi nella nebbia, si leva un grido di terrore, sembra quasi il latrare di cani rabbiosi. Una schiera di creature striscianti, ognuna di un braccio più alta di un uomo, si leva dai suoi nascondigli. Dai loro corpi di un verde raccapricciante colano rivoli di acqua nera e i musi simili a rospi tradiscono i loro diabolici intenti. Si stanno avvicinando strisciando faticosamente.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **182**.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **225**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a combattere, vai al **265**.

37

"La prossima chiatta diretta a nord si fermerà qui fra un'ora, anche se forse sarà un po' in ritardo a causa della tempesta" ti dice la vecchia. "La tariffa è di 40 Lune. Se aspetti sul pontile la vedrai arrivare lungo la vallata".

Se vuoi chiederle notizie di sua figlia, Tadia la Profetessa, vai al **244**.

Se vuoi solo ringraziarla e lasciare il posto, vai al **299**.

38

La freccia lo colpisce di striscio alla spalla e sparisce nell'oscurità, andando a colpire un'altra delle bestie. Il Ghagrim dalla faccia di cinghiale sembra ignorare la ferita e continua ad avanzare, leccando la lama della sua spada arrugginita e preparandosi all'attacco.

Ghagrim:
Combattività 23 Resistenza 38

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri andando al **309**.

Se vinci, vai al **9**.



39

Cerchi di lanciare una freccia un secondo prima che la palla di fuoco ti colpisca al petto e ti faccia cadere a terra. Perdi 8 punti di Resistenza. Riesci a mandare la tua freccia nello stomaco dell'Helghast, ma la creatura non sembra risentirne. Con un'orrenda risata si strappa il dardo di dosso e lo getta via con disprezzo. Questo demonio è immune alle armi normali; può essere ferito solo da quelle magiche.

Se vuoi ripararti dietro il tavolo del refettorio, vai al **289**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **131**.

40

Il tuo istinto ti salva. La freccia ti colpisce di striscio la manica lasciandoti un lungo segno rosso sull'avambraccio: perdi 2 punti di Resistenza.
Il padrone dell'arco lancia un acuto grido di disappunto e ti scaglia l'arma addosso, cercando di distrarti mentre sfodera la sua spada.

Bourn l'Arciere
Combattività 19 Resistenza 24

Se vinci, vai all'**87**.

41

Il carro si muove mentre i monaci girano l'angolo del corridoio. Appena vedono te e Paido danno l'allarme. "Gli assassini!" urlano, e le loro voci riecheggiano da una parte all'altra della città. Uno di loro torna indietro e sparisce nel chiostro per cercare altro aiuto. Gli altri quattro sfoderano le spade e si dispongono in riga. I loro occhi scintillano d'odio mentre si preparano ad attaccare.

Monaci:
Combattività 22 Resistenza 31

Puoi aggiungere 5 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento: c'è Paido a darti una mano.

Se vinci, vai al **106**.

42

"Sono Tadia la Profetessa" ti dice la giovane donna con voce dolce e melodiosa, "e tu sei Lupo Solitario, nobile del regno del sole". Paido tenta di sfoderare la sua spada, ma tu lo blocchi, poiché senti che questa donna vuole aiutarvi e non farvi del male.

"Viviamo in un'epoca di grande pericolo. I tuoi nemici di un tempo sono ora i nostri nemici; vogliono conquistare la nostra terra e temo che noi siamo troppo deboli per poter resistere. So quali sono le tue intenzioni e cercherò di aiutarti nella speranza che tu porti a termine la tua missione e riesca a sconfiggere i guerrieri delle tenebre".

Tadia solleva le braccia verso il cielo. Tra le sue mani, sospeso nell'aria, appare un globo di fuoco bianco che gira vorticosamente. La donna reclina il capo e fissa la palla di fiamme che sprigiona una luce accecante: "Il passaggio più sicuro per il Danarg è attraverso la Foresta Mordril" dice solennemente, "la strada per Syada è piena di pericoli: lì vi attenderebbero solo guerra e morte".

Il globo sparisce con un ultimo guizzo e Tadia pone lo sguardo su di voi: "Non indugiare oltre, Lupo Solitario. Il futuro delle nostre terre dipende dal successo della tua impresa".

Prima che te ne vada la profetessa ti offre delle armi e delle pozioni. Puoi prendere quello che vuoi, ma ricordati di segnare tutto sul Registro di Guerra rispettando le regole.
Scegli tra i seguenti oggetti:

Pozione di Alether - aumenta la tua Combattività di 2 punti per la durata di un singolo combattimento.

Pozione di Vigorilla - ridà 4 punti di Resistenza (una dose).
Spadone
Asta
Elisir di Rendalim - ridà 6 punti di Resistenza (una dose).
Tintura di Oxydene - ridà 2 punti di Resistenza (una dose).

Tutti questi sono oggetti dello Zaino.

Dopo aver fatto la tua scelta, lascia la Stazione del Traghetto e continua.

Vai all'**89**.

43

Salti giù dalla sella, evitando per un pelo di precipitare nel lago. Il tuo cavallo e la pericolosa creatura spariscono dalla tua vista, ingoiati dagli spruzzi della cascata. Cadi fragorosamente sul legno bagnato e scivoloso e il cavallo di Paido si impenna furiosamente, scalciando l'aria e roteando le pupille. Paido cerca di controllare l'animale, ma inutilmente: con gli zoccoli il cavallo apre uno squarcio nel legno marcescente e si blocca barcollando sull'orlo del precipizio. Paido libera le gambe dalle staffe e abbandona il cavallo imbizzarrito un secondo prima che la bestia precipiti nell'abisso sottostante.

Vai al **31**.

44

Sfortunatamente la donna ha perduto tutte le sue mappe e il suo equipaggiamento, scappando dal Danarg. Comunque si ricorda chiaramente di aver visto il Tempio di Ohrido dalla cima di una collina che chiama "Il Picco Scarlatto", e che si trova su un'isola di terraferma circa trenta miglia oltre il sentiero per Syada. La ringrazi per l'aiuto e le auguri buona fortuna, prima di lasciare il negozio e continuare per la tua strada.

Vai al **204**.

45

Fai ricorso alla tua abilità per respingere l'orrendo serpente, ma la bestia è molto affamata e l'odore della carne calda di Paido continua ad attirarlo, nonostante tu sia riuscito a mascherare il tuo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **155**.
Se va da 7 in poi, vai al **167**.

46

Kezoor giace a terra senza vita, ma Paido ti avverte di non avvicinarti al cadavere. "Ho sentito che questi seguaci del demonio possono risvegliarsi dopo la morte per vendicarsi. Resta fermo. Ci penso io a fare in modo che non possa più tornare a darci fastidio".

Paido solleva la spada e con un colpo secco mozza la testa di Kezoor. Le pupille della creatura si spalancano per un attimo rivelando due occhi infuo-

cati d'odio, ma subito il rossore svanisce per lasciar posto ad un vitreo sguardo grigio.

"Ecco fatto" dice Paido, pulendo la lama della spada sulla manica della tunica. Fa un passo indietro e ti chiede: "Dov'è Trost?"

Volgi lo sguardo nel punto dove l'hai visto cadere, e noti un corpo carbonizzato coperto dai resti inceneriti dei ragni. "Eccolo là" gli rispondi tristemente. Paido tira fuori dallo Zaino una coperta e la stende sopra il cadavere prima di recitare le parole del Knurla, una preghiera Vakeros per quelli che sono caduti in battaglia.

Vai all'**80**.



47

Questa lama di acciaio blu è stata forgiata nelle fornaci di Elzian dai Maghi Anziani, per farne uno strumento di pace. L'Helghast avverte i suoi poteri nascosti e si affretta a lanciare un'altra scintillante palla di fuoco, ma sbaglia la mira. Tu la colpisci e la rimandi verso di lui: rimbalza sulla spalla della creatura e gli fa cadere di mano il bastone. Ne approfitti per attaccarla prima che possa recuperare l'arma mortale.

Helghast:
Combattività 28 Resistenza 40

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico devi sottrarre 2 punti dalla tua Combattività all'inizio di ogni scontro. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito puoi aumentare la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **195**.

48

Ti allontani dai Rahgu e afferri Paido per il braccio, trascinandolo via di là e cercando di metterti al sicuro. Ma la creatura vi segue fino al margine della nuvola di gas, poi si ferma. All'incrocio ti fermi anche tu per qualche secondo, respirando a pieni polmoni qualche boccata d'aria fresca, poi prosegui verso ovest.

Vai al **105**.

49

"Boran! Boran!" urla il nano, cercando disperatamente di afferrare un lembo della tua tunica. Improvvisamente una porta si spalanca ed un altro nano, più giovane e più muscoloso, entra nel locale brandendo tra le mani pelose una grossa

mazza chiodata. Il nano più anziano si fa da parte mentre il figlio solleva la mazza, pronto a colpire.

Se hai raggiunto il grado di Primate e possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai all' **84**.

Se non hai ancora raggiunto il grado di Primate o se non possiedi l'Arte del Raggio Psichico, vai al **257**.

50

Corri freneticamente sul ponte, raccogliendo i cubi e scagliandoli il più lontano possibile. Ognuno di essi vibra di una misteriosa energia distruttrice: appena getti l'ultimo oltre il parapetto, ti accorgi che gli altri stanno esplodendo con un fragoroso boato nella palude sottostante.

Vai al **267**.

51

Precipiti a testa in giù nella nebbia e ti schianti sugli scogli che affiorano appena dalla superficie del lago, 100 metri più sotto. Muori sul colpo.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

52

Hai a che fare con un velenosissimo Ragno-Taan e devi combatterlo fino alla morte.

Ragno-Taan:
Combattività 18 Resistenza 52

A causa del suo morso velenoso dovrai raddoppiare i punti di Resistenza che perdi durante il combattimento. Questa creatura è particolarmente suscettibile allo Psicolaser e al Raggio Psichico: se fai ricorso ai tuoi poteri mentali triplica i punti che verrebbero normalmente aggiunti ai tuoi.

Se vinci, vai al **129**.



53

Molti anni fa questa imbarcazione navigava lungo i Tentarias, trasportando verso i mercati dell'est preziosi carichi di grano e di lino. Ora, vecchia e fatiscente, serve da traghetto per i contadini e i coloni del nord.

La cabina, che un tempo dev'essere stata di gran lusso, è ora un ammasso disordinato di immondizie putrescenti. L'odore dolciastro di pece e di legno marcio impregna l'aria e le pareti sono imbrattate di muffa.

Sull'unica panca, tra un groviglio di cinghie di cuoio, cordami e indumenti laceri, c'è una fiaschetta di liquido viola chiusa da un tappo di sughero.

Se vuoi togliere il tappo e annusare il contenuto, vai al **228**.

Se preferisci lasciar stare tutto così com'è, vai al **98**.

54

La stalla è piena di bellissimi cavalli, tutti robusti e vigorosi come quello che ti era stato dato da Lord Adamas. Paido fa la guardia mentre tu selli due stalloni neri. Hai quasi finito di allacciare le ultime cinghie, quando Paido ti avverte: "Stanno arrivando quattro monaci!"

Montate velocemente a cavallo e vi lanciate fuori dalla stalla al galoppo, tra i monaci che vi guardano sbigottiti. Preso dalla disperazione uno di essi sfodera la spada e la scaglia verso di te. La lama mortale sfreccia sibilando nell'aria e tutto fa presumere che non mancherà il bersaglio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi le Arti Ramastan del Fiuto e della Divinazione, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **134**.
Se va da 3 in poi, vai al **219**.

55

Dei deboli raggi di sole fanno capolino tra le nuvole grigie, e la pioggia si calma fino a cessare del tutto. Continui a cavalcare sul terreno ineguale della vallata che porta al fiume Phoen, finché il sentiero si ferma davanti ad una casa sgangherata sulla riva del fiume. Dalla fiancata dello sconquassato edificio parte un pontile semisommerso dalla piena delle acque, gonfie di pioggia. Una tabella di fronte alla casa dice:

ATTRACCO DEL TRAGHETTO
Passeggeri per Tharro - imbarco su questo pontile
Passeggeri per Phoena - imbarco sull'altra banchina
CARRI E ANIMALI SOLO CON PERMESSO SPECIALE

Se vuoi aspettare qui e imbarcarti per Tharro, vai al **299**.

Se vuoi dare un'occhiata alla casa, vai al **130**.



56

Giungete su una collinetta, dove trovi un albero dai frutti rossi i cui rami pendono sopra un laghetto dalle acque trasparenti come il cristallo. Ti fermi per riposare e per liberarti dalle piccole sanguisughe che stanno banchettando sulle tue gambe.

Paido sale sull'albero e scruta l'orizzonte. Ha con sé un Guidastelle, un dispositivo inventato dai Maghi Anziani per permettere ai loro vascelli volanti di navigare nel buio. Quest'oggetto è sensibi-

le alle vibrazioni emesse dai cristalli di corlinium. Le guglie del Tempio di Ohrido sono fatte di questo strano materiale e i Maghi Anziani hanno programmato il Guidastelle di Paido in modo da farlo ruotare in direzione delle vibrazioni emesse dalle guglie. Seguendo il segnale dovreste essere in grado di trovare il tempio perduto.

Mentre Paido è indaffarato a regolare il Guidastelle, tu decidi di dare un'occhiata ai dintorni.

Se vuoi esaminare quei frutti rossi, vai al **301**.
Se vuoi esaminare il laghetto, vai al **2**.
Se decidi di restare seduto e aspettare che Paido finisca le sue osservazioni, vai al **177**.



57

Un atroce dolore ti toglie il fiato: le affilatissime punte di tre lance ti stanno penetrando nel costato. Ti giri verso Paido con le braccia tese e gli occhi dilatati dal dolore. Egli si lancia verso di te cercando disperatamente di afferrarti mentre cadi, ma viene trafitto da altre lance e stramazza al suolo. Circondati da uno strepito infernale scivolate impotenti tra le braccia della morte.

La vostra vita e la vostra missione finiscono qui.

58

Dalla parete di roccia rossiccia pendono lunghi tralci di piante rampicanti, che sembrano quasi invitarti a salire. Dopo il terreno infido della palude, queste rocce dure e frastagliate sono proprio una piacevole sorpresa. Ti arrampichi con facilità e giungi in cima proprio mentre il sole sta calando nel mare di nebbia scarlatta che copre il Danarg occidentale. Nella debole luce del tramonto riesci ad intravedere un sentiero che si dirige verso nord, immerso nella fitta vegetazione.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **108**.
Se non la possiedi, vai al **335**.



59

Quel poco di colore che c'era sulla faccia già pallida del Conte scompare del tutto. La folla urla di gioia nel vederlo annuire con un lento movimento del capo: la tua risposta è esatta! Infatti se il numero delle ninfee raddoppia di giorno in giorno, il lago sarà coperto a metà esattamente il giorno prima di essere coperto del tutto.

Al Conte non resta altro da fare che consegnarti il premio: 40 Lune. Segnale sul Registro di Guerra e mettile nella Borsa. (40 Lune equivalgono a 10 Corone d'Oro.)

Vai al **338**.

60

Un'orripilante trasformazione sta avvenendo sotto i tuoi occhi: il volto del monaco si sta contorcendo orrendamente, la pelle si tende e diventa più scura. Dei brandelli di carne fuoriescono dalle guance infossate e restano appesi alle mascelle ridotte all'osso. Quando riconosci la creatura che ti sta di fronte il tuo cuore sembra scoppiare dalla paura: è un Helghast, una delle creature al servizio dei Signori delle Tenebre. I suoi occhi demoniaci brillano come due carboni ardenti, mentre emette un terrificante ululato e solleva il suo lungo bastone nero.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **308**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **248**.

61

Paido scende da cavallo e sbircia dentro una delle finestre rotte che si aprono nella parete di pietra del mulino. "Sembra deserto" commenta, mentre continua ad ispezionare attentamente il locale.

"Prova lassù" gli suggerisci, indicandogli una terrazza che sporge all'esterno. Paido sale una sgangherata scala di legno che si abbarbica precariamente alla parete di pietra sgretolata. Appena giunto in cima il suo passo si ferma a mezz'aria, e lentamente solleva la mano sopra la testa: dev'essere in pericolo!

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **95**.

Se non la possiedi, vai al **210**.



62

L'arrivo del pitone aveva messo in fuga gli altri abitanti dell'acquitrino, ma ora stanno già tornando mossi dalla curiosità. Orde di rettili striscianti si ammassano sui bordi del pantano e si avvicinano a poco a poco, come se si volessero rendere conto della tua forza e della tua potenza. Senza un attimo di esitazione ti fai strada tra la fitta vegetazione, spinto dai sibili di quelle creature, fino a raggiungere le pareti di roccia frastagliata dell'isola.

Vai al **58**.

63

Il vicolo buio si apre in una piccolissima piazza, dove convergono tre ampie strade. Si sta facendo sempre più buio e le tabelle coi nomi delle strade sono impossibili da leggere.

Se vuoi prendere la strada alla tua sinistra, vai al **282**.

Se vuoi prendere quella a destra, vai al **332**.

Se vuoi prendere quella davanti a te, vai al **264**.



64

Alcuni secondi più tardi senti un rumore di mobili fracassati: nella stanza è scoppiata una rissa. Paido ha sorpreso l'uomo che stava per assalirti e ora i due sono impegnati in una lotta corpo a corpo. D'improvviso lo strepito cessa e Paido compare all'entrata, sudato e scompigliato, con in mano la spada insozzata di sangue.

"Dove sei stato?" ti chiede, facendosi in parte per lasciarti passare. A terra, davanti ai tuoi piedi, giace il cadavere di un uomo dal volto sfigurato dalle cicatrici; ha conficcato nel petto un bastone di legno. "Vieni a vedere cos'ho trovato nell'altra stanza!" ti dice Paido facendoti strada.

Dei piccoli sacchi, pieni di pepite d'argento, sono ordinatamente ammonticchiati in una pila che arriva quasi al soffitto. "Ora capisco perché si è difeso così disperatamente!" esclami, con gli occhi fissi a questo prezioso tesoro. "C'è argento a sufficienza per pagare il riscatto di un re!"

Puoi prendere un po' d'argento prima di andartene. Ogni sacchetto d'argento vale per un oggetto dello Zaino.

Se vuoi continuare nella vallata, vai al **152**.

Se vuoi dare un'occhiata alla miniera, vai al **120**.



65 *(fig. 3)*

Con molta calma mettete a punto un piano d'azione. Paido e Trost si avvicineranno al negromante, mentre tu farai la guardia alle scale. Se riuscirà a sfuggire ai tuoi compagni dovrà vedersela con te prima di potersela svignare.



(fig. 3) Il viso di Trost si copre di orrende pustole

Senza perdere tempo ti alzi e ti avvicini alla scala. Una volta in posizione i tuoi compagni avanzano verso lo straniero che rimane immobile, completamente immerso nella lettura del suo libro nero. Trost alza la spada e la punta contro l'uomo, intimandogli di rivelare il suo nome e il motivo del suo viaggio. È un errore fatale. L'uomo solleva lo sguardo dal libro, e gli occhi grigi si infiammano di un bagliore rossastro. Trost urla: sulla sua faccia si sono formate centinaia di orribili vesciche purulente. Subito Paido si lancia all'attacco pieno di furore, con la sua spada di acciaio blu forgiata dai Maghi Anziani: la sua azione è fulminea, ma il negromante riesce a parare il colpo con la sua arma. Il locale brilla dello scintillio delle lame; la gente incita Paido, ma le loro grida si trasformano in urla di terrore quando il negromante ricorre a un altro mezzo di difesa.

Vai al **206**.

66

Paido apre la mano e ti mostra la piccola moneta d'oro: è uscito «testa». "Che sfortuna!" esclama con un ghigno d'ironia, "tocca a te il primo turno di guardia". Così dicendo si sdraia a terra e cade subito in un sonno profondo. Ti siedi vicino a lui, scrutando l'oscurità che circonda gli alberi.

La prima metà della notte trascorre senza intoppi. Ora sei veramente esausto e stai già per svegliare Paido, quando avverti qualcosa che si muove nell'ombra alla tua destra. Due piccoli punti gialli

brillano nell'oscurità della notte. Sfoderi la tua arma, in attesa di un eventuale attacco, ma quelli che sembravano gli occhi di qualche strana creatura sono scomparsi. Paido si sveglia e prende il tuo posto mentre ti metti a dormire, ma la sensazione di essere osservato non ti lascia riposare in pace (perdi 2 punti di Resistenza).

Quattro ore più tardi ti risvegli al grigio chiarore dell'alba e ti prepari a ripartire.

Vai al **138**.

67

Vi nascondete dietro il pulpito e tu concentri la tua capacità in direzione dell'angolo in fondo alla sala. Due cani da caccia passano di corsa tra le tende dell'arcata e si fermano in mezzo al corridoio, come se aspettassero i padroni. Alcuni secondi più tardi appare un gruppo di monaci armati di spade. Si avvicinano all'angolo e lo frugano accuratamente, sicuri che tu e il tuo compagno vi siate nascosti tra le panche. Quando si accorgono che lì non c'è nessuno, lasciano in fretta la sala e scendono di corsa le scale con i due cani ringhiosi al seguito.

Vai al **328**.

68

Nel vedere il sigillo di Lord Adamas, la guardia ti restituisce il Trans, ti saluta e dà ordine di aprire subito il cancello. Passi sotto l'arcata ed entri in un cortile aperto. Da lì partono due larghe strade: la strada del Rame e Via del Piede di Porco.

Se vuoi andare ad est lungo la Strada del Rame, vai al **35**.

Se vuoi andare a nord, lungo la Via del Piede di Porco, vai al **282**.

69

Improvvisamente qualcosa ti colpisce alla schiena e ti fa precipitare nell'abisso. Paido, che ti stava seguendo da vicino, è inciampato e ti è caduto addosso, facendoti perdere l'equilibrio. E mentre precipiti nel vuoto senti risuonare l'eco del suo angoscioso urlo.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

70

Paido apre con un calcio la porta ed esce nella tempesta; tu lo segui a pochi passi. Un contadino dal muso arcigno vi si mette davanti bloccandovi la strada con un grosso forcone, ma Paido urla così forte, con un tono di voce che non avresti mai potuto immaginare potesse essere prodotto da un essere umano, che la forza di questo grido colpisce l'uomo al petto mandandolo a gambe all'aria sul terreno fangoso.

"È la Parola Potente dei Vakeros" spiega Paido, in risposta al tuo sguardo sorpreso, "un giorno ti insegnerò la tecnica, maestro Ramas".

Un altro gruppetto di contadini armati di zappe e rastrelli vi stanno aspettando davanti alla porta della stalla. Ma dopo aver visto cos'è successo al loro capo, abbandonano le loro armi improvvisate e scompaiono di corsa nella tempesta.

Tu e Paido sellate velocemente due cavalli e fuggite al galoppo da quel posto poco invitante.

Vai al **318**.

71

Il tuo corpo ha fatto da scudo a Paido e l'esplosione non lo ha ferito gravemente. Ora egli cerca di curare il tuo viso ustionato e pieno di vescicole, e ti fascia le mani con delle strisce di stoffa strappate dalla sua camicia. Le tue ferite sono gravi: devi ridurre la tua Combattività di 5 punti per tutta la durata di quest'avventura e di 3 punti in tutte le tue future avventure.

Se vuoi continuare sulla strada rialzata, vai al **216**.

Se decidi di tornare indietro e di dirigerti ad ovest, vai al **105**.

72

Oltre l'arcata c'è un piccolo corridoio che porta al chiostro. Giungi in fondo al corridoio e sbirci oltre l'angolo per assicurarti che la strada sia libera, ma vedi un gruppo di monaci armati di spade che camminano nella tua direzione.

Sull'angolo opposto c'è un piccolo carro, con il telone di copertura logoro e rattoppato in più punti. Al carro sono attaccati un paio di muli moribondi e il guidatore, nascosto e incappucciato da un mantello nero, siede a cassetta tenendo le redini in mano. Quando i monaci sono ormai vicinissimi, l'uomo alza un braccio e ti fa segno di nasconderti nel suo carro. Devi decidere in fretta: i monaci stanno quasi per girare l'angolo.

Se vuoi nasconderti nel carro, vai al **32**.

Se vuoi restare dove sei e affrontare i monaci, vai al **41**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **270**.

73

Il villaggio di Honey Lodge è molto piccolo: due casette, un fienile e una torre di guardia, il tutto circondato da delle mura di cinta proprio sulla riva del fiume. Un gruppo di ragazzi, sulla banchina bagnata dalla pioggia, attendono con eccitazione il ritorno dei loro padri sperando di ricevere un regalo, magari una canna da pesca o un arco da caccia portato dal mercato di Phoena.

Otto uomini, compreso il Conte, sbarcano a Honey Lodge, e c'è un solo passeggero che si imbarca alla volta di Tharro: è un ometto magro con dei grandi occhi grigi, che brillano intensamente da sotto la larga falda del cappello. Appesa al suo fianco c'è una lunga spada dalla lama stretta, e in mano tiene stretto un libro dalla copertina di pelle nera come i suoi vestiti. Paga il pedaggio e scende

nella sala del bar, fermandosi per qualche istante in cima alle scale per restituirti l'occhiata.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **23**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere il grado di Precettore, vai al **325**.



74

Non sei in grado di sfoderare la tua arma: l'unica speranza è quella di riuscire ad attaccare questa creatura usando i poteri della tua mente.

Korkuna:
Combattività 20 Resistenza 36

Per questo scontro psichico riduci la tua Combattività a 15 punti e combatti secondo le normali regole. Non sei in grado di fare uso di nessun Oggetto Speciale, arma o oggetto dello Zaino.

Se sopravvivi, vai al **254**.

75

La demoniaca risata dell'Helghast risuona nelle tue orecchie mentre ti lanci contro quest'orrenda creatura. Essa non oppone resistenza al tuo attacco e riesci così a colpirla di gran forza, aprendole uno squarcio dalla spalla al ventre. Ma l'Helghast non la smette di sogghignare e dalla ferita non esce nemmeno una goccia di sangue: né lame d'acciaio né bastoni di legno possono fargli male, visto che si tratta di una creatura dai diabolici poteri magici.

L'ultimo suono che senti prima che una fiammata ti devasti il petto è ancora la sua risata agghiacciante.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

76

I monaci comunicano fra di loro telepaticamente. Anche se non capisci il linguaggio cifrato che usano, i tuoi sensi ti avvertono che la tua presenza li rende nervosi e a disagio.

Se vuoi fermarti per onorare il morto, vai al **275**.

Se vuoi continuare per la tua strada senza fermarti nell'abbazia, vai al **55**.

77

La tua freccia entra nella bocca della creatura inchiodandole la lingua al palato. Gorgogliando cerca di mordere il dardo piumato e con le dita

adunche prova a strapparselo via; poi, presa dal panico, la creatura perde l'equilibrio e scivola, aprendo istintivamente le braccia per tenersi in piedi. Con gli artigli afferra le briglie del tuo cavallo e, nel cadere giù dal ponte, trascina con sé te e il tuo animale.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **51.**
Se va da 2 in poi, vai al **43**.



78

Scendi da cavallo e sali la scalinata fino alla porta del tempio. Bussi, e un vecchio vestito con un saio marrone ti apre la porta e invita te e Paido ad entrare. Intanto un novizio si occupa dei vostri cavalli.

Una volta entrato ti sembra di essere in un altro mondo. L'aria è pregna del dolce odore dell'incenso e una lunga fila di grosse candele rosse illumina fiocamente l'interno. Seguite il vecchio lungo un corridoio a volta, scendete alcune rampe di scale e infine entrate in un refettorio illuminato da delle torce. Da una porta proviene un delizioso odore di cibo e il rumore di gente indaffarata in cucina.

"Sedetevi" dice il vecchio, indicandovi un robusto tavolo di legno di quercia già apparecchiato per il pasto, "e gradite un po' del nostro umile cibo. Spero che vi possa giovare dopo il vostro lungo viaggio, e che vi dia forza per il cammino che ancora avete da fare".

Un altro monaco entra nella stanza portando due piatti fumanti di stufato. Li appoggia davanti a voi pronunciando le parole «gajkog zutag». Sei affamatissimo dopo la lunga giornata di viaggio, e se non fai un Pasto perderai 3 punti di Resistenza.

Se vuoi mangiare l'appetitoso stufato, vai al **336**.
Se decidi di mangiare uno dei Pasti che tieni nello Zaino, vai al **217**.
Se preferisci non mangiare nulla, sottrai 3 punti dalla tua Resistenza e vai al **174**.

79

All'improvviso altri Vordak piombano sul ponte. Paido è completamente circondato da queste creature avvolte nelle loro tuniche rosse. Il loro numero è nettamente superiore, ma egli continua a combattere con la tenacia di una tigre, affondando la sua spada blu negli orrendi corpi dei nemici. Stai accorrendo in suo aiuto quando ti trovi davanti ad un altro pericolo. Un Kraan vola rasente al ponte del vascello e lascia cadere dei cubi di cristallo nero che ruzzolano di qua e di là sul legno del ponte.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **319**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **25**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **243**.

80

"In nome degli dei, cosa sta succedendo qui?" tuona il capitano precipitandosi giù per le scale. Una folla di passeggeri si accalca dietro di lui; sono impauriti, ma curiosi di sapere cos'ha causato la rissa che ha devastato la stiva. "Dovrete pagare per questo" continua a gridare il capitano, "mi costerà centinaia di Lune rimettere tutto a posto! Tirate subito fuori il denaro o ve lo faccio tirare fuori io!"

Paido afferra una tovaglia da un tavolo là vicino, raccoglie la testa di Kezoor e la avvolge per bene, legandola con una corda. Quindi lancia al capitano il macabro pacco insieme al bando di cattura che giace vicino al cadavere di Trost, completamente carbonizzato. "Con questo il nostro debito è saldato, capitano" dice Paido, "e si assicuri che il resto del denaro vada alla famiglia di questo coraggioso soldato, o saremo *noi* a farglielo tirar fuori!"

Il capitano legge la pergamena e una smorfia bieca gli deforma il volto abbronzato: "E così Kezoor ha incontrato la morte a bordo del mio battello" dice pensieroso. "Forse lascerò tutto come sta. C'è un sacco di gente che pagherebbe fior di quattrini per vedere il posto dove questo farabutto ha terminato i suoi giorni!"

Il capitano ordina all'equipaggio di preparare i corpi per la sepoltura e, mentre i mozzi portano via i resti di Kezoor, ti accorgi che il suo libro nero è rimasto là, sul pavimento.

Se vuoi dare un'occhiata al libro, vai al **312**.

Se non vuoi nemmeno toccarlo, vai al **255**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **179**.

81

Lanci il Seme di Fuoco, che colpisce le rocce proprio di fronte alle strane creature della palude. Nell'istante successivo la palude, le creature e la stessa strada rialzata si trasformano in una palla di fuoco: l'esplosione del Seme di Fuoco ha incendiato la nuvola di gas infiammabili. La fiammata ti ustiona gravemente la faccia e le mani e ti brucia la tunica: perdi 12 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo dopo questa catastrofe, vai al **71**.

82

Segui l'acciottolato del viale, passi davanti alle botteghe dei calzolai, dei falegnami e dei bottai, fino a giungere ad un'ampia piazza dove vedi un'insegna che indica un vicolo seminascosto nell'ombra. La strada invece prosegue dritta davanti

a te, affiancata da negozi da un lato e dalle mura perimetrali della città dall'altro.

Se vuoi continuare su questa strada, vai al **204**.
Se vuoi spingere il tuo cavallo nel vicolo, vai al **332**.

83

Il colpo fa sì che gli aghi ti si conficchino ancora più profondamente nel palmo della mano, ma l'anestetico non ti fa sentire alcun dolore. In compenso sei riuscito a schiacciare la creatura che ora scivola via dalla mano e cade a terra ridotta a brandelli. Cerchi di massaggiare le dita intorpidite e di toglierti gli aghi dalla mano. Non è così semplice: si sono conficcati così profondamente che fuoriescono dal dorso. A poco a poco riacquisti la sensibilità, ma con essa ritorna anche il dolore intensissimo, come se avessi afferrato con la mano un carbone rovente. Perdi 5 punti di Resistenza.

Se vuoi immergere la mano dolente nell'acqua, vai al **315**.
Se preferisci non farlo, vai al **177**.

84

Concentri la tua energia mentale sull'arma del tuo avversario ed emetti un impulso di potere psichico. Con un forte rumore la mazza chiodata si spacca in due sopra la testa del nano e una pioggia di schegge di legno cade sul malcapitato che urla e stramazza al suolo.

"Sono dei maghi!" urla la folla esterrefatta, mentre cerca di raggiungere la porta principale ribaltando panche e tavoli nella fuga disperata. Il nano segue il loro esempio recuperando di colpo i sensi e affrettandosi ad uscire carponi dalla porta secondaria. Del padrone della locanda non c'è più traccia.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **341**.
Se non la possiedi, vai al **122**.

85

Sbirci oltre la piccola finestra circolare dove hai visto apparire la faccia, ma l'interno buio sembra deserto. Il locale si divide in due stanze: una anteriore e una posteriore. "C'è nessuno in casa?" gridi in tono amichevole, ma non ti giunge risposta.

In silenzio fai cenno a Paido di dare un'occhiata al retro della casupola, mentre tu entri dalla porta principale.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **94**.
Se non la possiedi, vai al **298**.

86

Alle tue spalle senti delle grida rabbiose, quando i monaci inciampano nei resti fumanti dell'Helghast. "Ferma gli assassini!" continua il coro di urla, "fermali!"



(fig. 4) Il guerriero con l'elmetto di bronzo lancia il suo grido di battaglia

Improvvisamente senti un forte dolore alla gamba: un monaco ti ha colpito con un corto spadino.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Questo numero corrisponde ai punti di Resistenza che perdi nella fuga.

Se sopravvivi, vai al **191**.

87

Paido appare sulla porta proprio mentre l'arciere cade morto ai tuoi piedi. "Ha cercato di uccidermi!" gli racconti, perlustrando il pavimento in cerca del tuo arco d'argento.
"Che stupido!" risponde Paido ironicamente, "vedrai che non ci proverà più". Nel frattempo hai trovato il tuo prezioso arco, ma purtroppo è irrimediabilmente danneggiato (cancella quest'Oggetto Speciale dal Registro di Guerra).

"Bourn! Bourn!" Qualcuno nel frattempo sta urlando il nome dell'arciere. Paido suggerisce di andarsene in fretta e in silenzio dalla porta sul retro, e ti fa strada.

Se vuoi seguirlo, vai al **273**.
Se preferisci fermarti e perquisire il cadavere, vai al **124**.

88 *(fig. 4)*

Con il cuore in gola ti lanci al galoppo verso i guerrieri che ti stanno venendo contro. Sei già al centro della battaglia: il frastuono delle spade e delle urla di guerra dei nemici rimbomba fragoro-

samente nella tua testa, mentre combatti con la forza della disperazione. Ti giri sulla sella e ferisci uno dei soldati con un colpo ben assestato al petto. L'istante successivo ti abbassi di scatto, appena in tempo per schivare una mazza chiodata che sibila sopra la tua testa. Anche Paido si dà da fare e con la sua spada di acciaio blu trafigge mortalmente uno degli assalitori. Il loro capo grida qualcosa che sembra un ordine e tutti si allontanano, per fermarsi dopo qualche metro e ricomporre le file. Paido sprona il suo cavallo e ti si avvicina, mentre il guerriero dall'elmo di bronzo urla il suo grido di battaglia: "Shaag Drakkarrim!"

Cavaliere Drakkar:
Combattività 24 Resistenza 30

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata dello scontro.

Se vinci, vai al **144**.



89

Mentre scendete le scale per andarvene, Paido scorge qualcosa che brilla in lontananza.

"È la chiatta" ti dice, riparandosi gli occhi con la mano per proteggersi dai forti raggi del sole che finalmente è tornato a splendere. Un gruppo di buoi Ghorkas, completamente inzaccherati, sta trascinando il barcone controcorrente, e sembrano del tutto incuranti dell'incredibile violenza delle acque in piena. Finalmente la chiatta arriva al pontile e attracca per far sbarcare un eterogeneo assortimento di paesani e viaggiatori.

"Voi due andate a Tharro?" chiede il capitano. "La tariffa è di 40 Lune a testa, compresi i cavalli".

Se vuoi imbarcarti, paga al capitano le 40 Lune (o 10 Corone d'Oro) e vai al **266**.

Se non vuoi imbarcarti, o non hai il denaro sufficiente, vai al **348**.



90

La tua freccia penetra profondamente nel costato della creatura, che però non sembra risentirne affatto. Se la strappa di dosso, la spezza in due e te la lancia contro mentre si avvicina per attaccarti.

Se vuoi combattere corpo a corpo con questa creatura, vai al **205**.

Se vuoi evitare il suo attacco, vai al **309**.

91

Il sole sta per tramontare. Mentre il cielo si oscura, un uccello nero vola tra i rami più alti emettendo acuti trilli che risuonano innaturalmente nel silenzio della foresta. Lo vedi appollaiarsi su un ramo, fissarti per un paio di minuti e poi svolazzare via. Un po' più tardi tu e Paido giungete ad una radura. La luce spettrale della luna penetra appena tra il fogliame fitto e scuro, e rivela una montagnetta di terra che emerge dalla nebbia della foresta.

Siete entrambi esausti dopo gli avvenimenti della giornata, e un po' di riposo è proprio quel che ci vuole. Paido tira fuori di tasca una Corona d'Oro e la lancia in aria per decidere chi di voi due sarà il primo a montare la guardia. "Testa o croce?" ti chiede, mentre riafferra la moneta e la tiene stretta nel pugno.

Se vuoi dire «testa», vai al **274**.
Se vuoi dire «croce», vai al **66**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai all'**11**.

92

Ti accorgi che la guardia ti ha preso in antipatia. Dopo l'attacco di Luukos le sentinelle di Tharro sono diventate molto più sospettose del solito, e piuttosto che rischiare di far entrare nella città fortificata due spie vi fanno andar via: "Tornate a Phoena, se è da lì che venite" grida il soldato, "gli stranieri non sono i benvenuti qui da noi".

Presto sarà buio. Tu, Paido e i cavalli avete bisogno di cibo e di riposo, ma ci sono poche speranze di trovare un posto dove rifocillarsi nella pianura deserta e buia che circonda Tharro.

Se vuoi fare il giro delle mura di cinta e cercare un'altra via per entrare nella città, vai al **107**.
Se decidete di accamparvi all'addiaccio, vai al **226**.

93

Rabbrividisci di paura: i tuoi sensi ti avvertono che sei in presenza di un potere malefico. Con il cuore in gola ti alzi, pronto a combattere.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **161**.
Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **171**.

94

I tuoi sensi ti avvertono che qualcuno si sta nascondendo dietro la porta. Non solo: questo qualcuno è armato e ha intenzione di attaccarti appena metterai piede nella casupola.

Se vuoi sfoderare la tua arma prima di aprire la porta, vai al **233**.
Se decidi di non entrare, vai al **64**.

95

In silenzio scendi di sella e avanzi pian piano nel fango, nascondendoti nell'ombra della scala di le-

gno. Poi raggiungi la piattaforma e volgi lo sguardo in alto: vedi la sagoma di un individuo che sta puntando una lancia al collo di Paido.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **196**.
Se vuoi intimare all'uomo di metter giù la lancia, vai al **137**.
Se decidi di rimanere nascosto in silenzio nell'oscurità, vai al **240**.

96

Sali più in fretta che puoi le scale che portano al pulpito, e appoggi il corpo di Paido in una nicchia nascosta. Il caso vuole che la sua tunica s'impigli in una leva seminascosta, e quando il corpo del tuo compagno scivola un po' la leva si sposta. Improvvisamente il pavimento del pulpito comincia a tremare e a scendere in un passaggio segreto, sotto la sala.

Con molta cautela trascini Paido via dalla piattaforma e lo metti a sedere, appoggiandolo al muro. La piattaforma risale lentamente verso il pulpito. Nel silenzio di questo passaggio segreto l'unica cosa che senti è il debole respiro del tuo compagno svenuto. Gli apri un occhio e controlli la pupilla: l'iride è molto dilatata. Le tue basilari nozioni Ramas di medicina ti dicono che Paido è in coma.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **19**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **317**.

97

Con molta cautela fai scivolare la punta del pugnale sotto il corpo della creatura, e con un colpo secco la tagli in due. I tentacoli mollano la presa e le due metà cadono dalla tua mano ormai insensibile. Cerchi di strappare le spine che sono conficcate nel palmo e a poco a poco recuperi la sensibilità. Perdi 1 punto di Resistenza.

Se vuoi immergere la mano indolenzita nell'acqua del lago, vai al **315**.
Se decidi che è meglio non farlo, vai al **177**.

98

L'odore nauseabondo che impregna l'aria della cabina si è fatto insopportabile, e presto sei costretto a tornare sul ponte per prendere una boccata d'aria. Da qui vedi il capitano che cammina sulla riva del fiume, controllando attentamente i suoi Ghorkas. Gli animali continuano a trascinare il battello controcorrente, arrancando sulla banchina dissestata e piena di buche. Oltre la sponda si stende un'incredibile quantità di coloratissimi fiori selvatici, che con il loro intenso profumo riescono ben presto a farti dimenticare il puzzo stagnante della cabina.

I prati variopinti cedono poi il posto ad una distesa ondulata di erba. A poco a poco il cielo si fa scuro, e ora un'unica striscia di luce illumina l'orizzonte: dopo qualche istante il rombo di un tuono echeggia nella pianura.


(fig. 5) È la Pietra della Sapienza di Ohrido

"Si sta avvicinando un temporale" urla il capitano, mentre già le prime grosse gocce di pioggia bagnano il ponte, "è meglio che voi due andate a ripararvi di sotto". L'idea di tornare in quella umida e squallida cabina non ti alletta per niente, quindi accetti subito la proposta di Paido che ti invita a bere una birra al bar.

Vai al **151**.

99

Per tutta risposta il monaco scoppia in una fragorosa risata.

"Cosa volete da noi?" chiede Paido in tono deciso e minaccioso. Ma il monaco non risponde: continua a restare fermo immobile e a fissarvi in silenzio. Paido ripete la domanda, ma questa volta la sua voce si è fatta più debole. La spada gli trema nella mano e con un lamento soffocato il tuo amico perde i sensi e trascina con sé piatti e posate stramazzando al suolo.

Vai al **238**.

100 *(fig. 5)*

La grande porta si chiude con un sibilo. Segui Paido lungo un corridoio di metallo luccicante che ti confonde la vista, fino a giungere ad una sala scavata nel cristallo. Dal soffitto pendono stalattiti di diamanti che si riflettono sul pavimento, formato da un mosaico di migliaia e migliaia di frammenti scintillanti.

"Avvicinati al palco di cristallo, Lupo Solitario" ti dice Paido, indicandoti una fulgida pedana circolare di puro quarzo.

Paido non ha ancora finito di parlare che già ti stai dirigendo verso quella pedana, spinto da una strana forza. Ci sali sopra e subito, dall'alto, scende un flusso di luce dorata che ti avvolge nei suoi raggi caldi e purificatori. Sollevi le mani, come per offrire un invisibile dono e senti uno strano fremito percorrere la lunghezza delle tue braccia e spargersi poi nel tuo corpo, dandoti un'incredibile sensazione di benessere. Una sfera di luce scintillante sta prendendo forma nelle tue mani. Poi si condensa in un fulgido cristallo venato di fuoco dorato: è la Pietra della Sapienza di Ohrido!

Recupera tutti i punti di Resistenza persi fino a questo punto e vai al **239**.

101

Le creature circondano te e Paido urlando selvaggiamente. Estraggono dei pugnali da sotto le tuniche e si fanno avanti, brandendo le armi di acciaio nero con le loro mani ossute.

Vordak:
Combattività 23 Resistenza 30

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Controllo Animale, sottrai 3 punti dalla tua Combattività per la durata dello scontro. Queste creature sono degli zombi: sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci, vai al **202**.

102

Si sta facendo giorno e ciò che vedi alla prima luce del sole ti fa rabbrividire. Dall'alto di una roccia osservi per la prima volta l'immensa distesa della palude. Paido mette in funzione il Guidastelle e lo punta all'orizzonte, ma prima ancora di sentire il ronzio rivelatore, la tua vista acuta ha intercettato il bagliore delle guglie di corlinium del tempio. Verso ovest, oltre il mare di infida vegetazione verdastra, si erge il Tempio di Ohrido, circondato dalla melma della palude.

L'ululato dei Ghagrim echeggia di nuovo tra le rocce dell'isola mentre vi preparate a scendere, aiutati dalle corde e dalle piante rampicanti, verso il pantano sottostante. Giungete alla base della collina e vi avviate nella pianura fangosa, guidati solo dal segnale del Guidastelle, ora che la nebbia nasconde le guglie del tempio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 5, vai al **278**.
Se va da 6 a 9, vai al **150**.

103

Le gocce di sudore che imperlano la fronte di Paido sono il primo segno che il tuo amico si sta riprendendo. Pian piano torna in sé, risvegliandosi dal profondo sonno che lo aveva tramortito. Non riesce a ricordare nulla del combattimento e quando gli racconti cos'è successo ti chiede strabiliato ed incredulo: "Un Helghast? Come può essere?"

"I servitori del Signore delle Tenebre Gnaag si sono infiltrati in questo monastero" gli rispondi. "Si sono tenuti nascosti, ma temo che tra non molto insorgeranno e sfogheranno la loro ira. Conoscono la nostra vera identità e sarei pronto a scommettere che sanno anche il motivo per cui siamo qui".

"Non mi dai delle buone notizie, Lupo Solitario", replica Paido, il cui volto è corrucciato da una smorfia di preoccupazione. "Non possiamo aspettare oltre. Se Talestria cade nelle mani di Gnaag prima che noi raggiungiamo il Danarg, ogni nostro sforzo sarà stato vano". Fai un cenno di assenso e alzi lo sguardo in direzione dell'oscuro corridoio. Ciò che vedi ti fa pensare per un attimo di aver già perso ogni speranza di successo. Poi reprimi questo pensiero pessimista ed aiuti Paido a rialzarsi.

Il passaggio segue un percorso tortuoso e alla fine giunge ad un pannello mobile. Schiacci un pulsante e la porta scorrevole scivola nel muro rivelando una strana stanza: è a pianta esagonale, con il soffitto a volta e alle pareti sono appesi degli arazzi che rappresentano grottesche creature. Numerose colonne si alzano dal pavimento coperto di preziosi tappeti, e su ognuna di esse è appoggiata una coppa piena fino all'orlo di un liquido argentato. Con molta cautela entrate in questa sontuosa stanza e la porta scorrevole si chiude alle vostre spalle.

Vai al **201**.

104

L'acqua fredda sulla fronte ti fa riaprire di colpo gli occhi. Scuoti il capo e subito un'atroce fitta di dolore ti trafigge il cranio facendoti imprecare e digrignare i denti: perdi 2 punti di Resistenza. Un paio di forti braccia ti sollevano e ti portano fino in un angolo del locale, dove Paido è seduto e ride sguaiatamente. "Quella birra batte in testa, eh?" ti dice ironicamente, riuscendo a stento a nascondere il suo divertimento nel vedere l'effetto che ha avuto su di te.

"Ha un sapore molto dolce, ma in realtà è un alcolico molto forte" risponde l'uomo vestito di rosso che ti ha aiutato ad alzarti. Quando ti si schiariscono un po' le idee e il dolore al capo comincia a farsi sentire di meno, noti che l'uomo è un soldato. Indossa la tunica scarlatta della guarnigione di Tharro, decorata con l'insegna di un castello e di una mano aperta. Ti scusi per la confusione che hai creato e ti offri di pagargli qualcosa da bere. Il soldato accetta, ma a una condizione: che tu non beva più di quella tremenda birra.

Vai al **126**.

105

Anche lo sperone di roccia vulcanica su cui stai camminando declina di nuovo verso la distesa di melma male odorante, e ora ti ritrovi immerso fino alla cintola in quella fanghiglia fredda e nera. Un sinistro ululato risuona da nord, e per qualche istante nella palude non si sente il minimo rumore.

Hai fame e devi consumare un Pasto, altrimenti perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **56**.

106

Correte fino alla fine del vicolo, girate l'angolo e attraversate il chiostro. Improvvisamente due monaci a cavallo sbucano da una strada poco più avanti. Li riconosci subito: sono gli stessi che hanno preso i vostri cavalli. I due si stanno scagliando contro di voi, imprecando e sguainando prontamente le spade.

Monaci (a cavallo):
Combattività 22 Resistenza 29

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per la durata dello scontro.

Se vinci, vai al **247**.

107

Torni lungo la strada fino al ponte di pietra e segui il canale ad est verso il fiume Phoen. Questa via d'acqua è stata costruita per permettere ai battelli di entrare nel perimetro delle mura della città di Tharro. Qui un folto gruppo di passeggeri appena sbarcati sta sciamando verso la città attraverso una stretta arcata. Paido ti indica dei mercanti di cavalli che stanno spingendo i loro animali in città. Se vi unite a loro, forse riuscirete ad entrare indisturbati a Tharro.

Se vuoi unirti al gruppo di mercanti di cavalli, vai al **297**.

Se non vuoi rischiare di entrare a Tharro con questo stratagemma, dovrai passare la notte all'addiaccio; vai al **226**.

108

Anche se la luce è ormai fioca, riesci a capire che questo sentiero è molto battuto. La vegetazione è calpestata e nel suolo fangoso sono impresse numerose orme. Sono impronte di creature simili all'uomo, con i piedi nudi e palmati. Vicino al sentiero principale ce n'è un altro, meno visibile: per qualche ragione qualcuno o qualcosa ha cercato in tutti i modi di nascondere l'esistenza di questo secondo sentiero.

Se vuoi seguire il primo sentiero, vai al **335**.

Se preferisci vedere dove porta il sentiero nascosto, vai al **330**.

109

È mattino presto, e il cielo è coperto da una leggera nebbiolina grigia. Attorno a te l'alta erba della pianura si muove ondulando, come una distesa d'acqua verde sospinta dal fresco vento dell'ovest. La Grande Strada del Nord si staglia netta all'orizzonte, e sono visibili le stradine più piccole che si diramano ad intervalli regolari per collegare alla via principale le piccole case e fattorie. Pecore e mucche pascolano ai margini della strada e nell'aria c'è l'odore dell'erba e dei fiori.

"Dovremmo raggiungere Tharro al tramonto" commenti, controllando la mappa.

"Forse" risponde Paido, e ti indica una minacciosa striscia di nuvoloni scuri che si stagliano all'orizzonte verso ovest. "Se riusciamo ad evitare quel temporale".

A mezzogiorno vi siete già lasciati alle spalle una trentina di chilometri, ma dovete percorrerne altrettanti prima di raggiungere la città di Tharro. Nel frattempo il cielo si è oscurato e comincia a piovere. Dopo qualche tempo la pioggia scroscia violenta: tu e Paido siete bagnati fradici e i cavalli arrancano a fatica sul sentiero ripido e fangoso.

Tra la pioggia incessante riesci ad intravedere una locanda sulla riva di un torrente, le cui acque sono pericolosamente ingrossate a causa della tempesta. Un largo ponte di pietra attraversa il torrente in piena e subito dopo c'è un mulino dal tetto di paglia.

Se vuoi fermarti alla locanda, vai al **188**.

Se vuoi attraversare il ponte e cercar riparo nel mulino, vai al **61**.

Se decidi di non curarti della pioggia scrosciante e di continuare a cavalcare nella tempesta, vai al **318**.

110

I monaci guardano esterrefatti i resti carbonizzati dell'Helghast. "Che razza di demonio sei?" chiede uno di loro, con la voce rotta dal terrore. "È un mago nero", risponde il monaco al suo fianco. "Una creatura del maligno!" grida un altro. Capisci che i monaci non sapevano quale fosse l'identità del loro capo. Credono che tu sia venuto qui per ucciderlo, e quei resti fumanti li convincono che hai portato a termine la missione. Prima che tu riesca ad aprire bocca, quelli tirano fuori dei corti spadini e si avventano come impazziti contro di te.

Monaci:
Combattività 25 Resistenza 45

Grazie alla loro rabbia furiosa i monaci sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri infilandoti nell'apertura della cucina. Vai al **191**.

Se vinci, vai al **293**.



111

L'ululato isterico dei Ghagrim echeggia nella notte, mentre continui ad annaspare nel fogliame. Per caso ti ritrovi su un sentiero che costeggia l'accampamento e si dilegua verso nord; sembra deserto.

Se vuoi seguire questo sentiero, vai al **229**.

Se decidi di evitarlo e preferisci continuare a nasconderti nel sottobosco, vai al **296**.

112

"Bene, bene!" esclama sornione, stuzzicandosi i baffi e continuando a camminare sulla strada fangosa. "Ora risolvi questo indovinello: se un mattone pesa tre quarti di kilo più tre quarti di mattone, quanti kili pesa un mattone intero?"

Se sei capace di risolvere l'indovinello del vecchio, scrivi la soluzione e vai al numero corrispondente.

Se non riesci a risolvere l'indovinello, vai al **269**.

113

"Gaj aki-amaz!" sibila il monaco, togliendosi il cappuccio della sua tunica nera. Il fiato ti si mozza in gola mentre assisti ad un'orrenda trasformazione. La faccia del monaco si sta contorcendo orrendamente; la pelle si tende e diventa più scura. Dei brandelli di carne fuoriescono dalle guance infossate e restano appesi alle mascelle ridotte all'osso. Dalla mandibola spunta una mostruosa fila di denti ricurvi e da quelle fauci raccapriccianti esce guizzando una lingua biforcuta lunga e stretta.

Quando riconosci la creatura che ti sta di fronte, il tuo cuore sembra scoppiare dalla paura: è un Helghast, una delle creature al servizio dei Signori delle Tenebre. I suoi occhi demoniaci brillano come due carboni ardenti mentre emette un terrificante ululato e solleva le mani dai lunghi artigli adunchi.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **30**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **183**.

114

Una specie di atmosfera di santità proviene dalla stanza al piano di sopra, e ti fa credere che si tratti di un luogo di culto. Questa sensazione ti impedisce di capire se la stanza è vuota o meno. Dalla porta davanti a te non proviene alcun rumore.

Se vuoi salire le scale, vai al **157**.

Se preferisci aprire la porta ed entrare, vai al **340**.

115

Quasi immediatamente dopo il sibilo senti un terribile dolore che ti paralizza il braccio sinistro. La forza del colpo ti fa cadere e sbatti violentemente il capo sul pavimento coperto di segatura: perdi 8 punti di Resistenza.

La tua vista è annebbiata, ma riesci ugualmente a vedere Paido che sfodera il pugnale e lo scaglia contro il nano: la lama sparisce nel folto della sua barba nera e il colpo lo fa barcollare. Per alcuni istanti il nano cerca disperatamente di strappare il pugnale conficcato profondamente nella gola, ma non ce la fa. Con un ultimo rantolo agonizzante stramazza al suolo facendo cadere un intero scaffale di bottiglie.

Con molta cautela Paido ti aiuta a rialzarti e ti sorregge mentre vi avvicinate alle stalle. Il tuo braccio ferito perde molto sangue, e ad ogni secondo che passa sprofondi sempre di più in uno stato di incoscienza.

Vai al **288**.

116

La tua capacità psichica ti dice che lo stagno non è nient'altro che un'illusione ottica. Quello che vedi è solo una membrana molto sottile che riflette la luce in maniera così perfetta da sembrare proprio una pozza d'acqua. Sarebbe veramente impossibile, per uno non dotato dei tuoi poteri, sapere che là sotto è in agguato una temibile creatura.

Se vuoi saggiare l'«acqua» con un'arma, vai al **214**.

Se preferisci non disturbare la creatura, vai al **177**.

117

Il poligono di tiro è una stanza lunga e stretta, illuminata da delle torce fissate al muro ad intervalli regolari. All'estremità opposta ci sono tre bersagli legati con delle corde a delle balle di fieno. Tutti i bersagli sono della stessa misura di quello che hai visto poco prima, appeso dietro al bancone, ma su questi tre non sono disegnati dei cerchi concentrici; ognuno di essi rappresenta una sagoma diversa: quello a sinistra un uomo, quello al centro un lupo e quello a destra un orso. Consegni il tuo arco al padrone e lui sceglie tre frecce da uno scaffale alla parete. Continuando a fare apprezzamenti sulla bellezza e la lavorazione perfetta del tuo arco, l'uomo tira il filo e punta la freccia al bersaglio centrale.

"Sulla testa!" grida e contemporaneamente lascia partire il colpo. La freccia sibila verso il bersaglio e si infilza proprio nella testa della sagoma del lupo. "Sulla groppa!" grida ancora e lascia partire il colpo verso la sagoma dell'orso. E anche questa volta non sbaglia di un millimetro. "Ed ora l'ultimo tiro" continua l'uomo, caricando per la terza volta l'arco, "il cuore del lupo!"

Improvvisamente si gira e lascia partire il colpo: la freccia sibila nella tua direzione!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito. Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, e hai raggiunto il grado di Primate, aggiungi 1 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **154**.
Se va da 5 a 8, vai al **40**.
Se va da 9 in poi, vai al **251**.

118

Hai fatto meno di dieci passi quando il tuo sesto senso ti avverte che proseguire ti sarebbe fatale. Comunichi il tuo sospetto a Paido ed egli suggerisce di lasciare la miniera e proseguire il viaggio verso nord. La saggezza ha avuto la meglio sulla

curiosità: uscite da dove siete entrati e continuate per la vostra strada.

Vai al **152**.

119

Appoggi il boccale vuoto sul tavolo nel silenzio più totale. Dopo qualche minuto noti che i passeggeri non ti stanno più guardando con sospetto; ora le loro occhiate si sono trasformate in sguardi di ammirazione: sei riuscito a bere tutta quella birra così forte!

Paido solleva il suo boccale e ingurgita una grossa sorsata della birra che ha scelto: Ferina Nog. Ma immediatamente dopo sputa tutto e si pulisce la bocca con il dorso della mano, schifato dal gusto della bevanda. "Che brodaglia!" bofonchia tra i denti, sbattendo il boccale sul tavolo.

"Dovresti fare più attenzione quando ti vuoti la bocca, straniero" grugnisce un uomo seduto alla tua destra. Poi si china e raccoglie il suo elmetto d'acciaio: con un lento e calcolato movimento del polso rovescia tutta la birra in esso contenuta sui piedi di Paido. Il tuo compagno non riesce a trattenere un'imprecazione e d'istinto porta la mano alla spada.

Se vuoi darti da fare per evitare che scoppi una rissa, vai al **314**.
Se non vuoi intrometterti, vai al **253**.

120

Una vecchia tabella di legno inchiodata all'entrata avverte di tenersi alla larga: la miniera d'argento è stata chiusa subito dopo il crollo della galleria principale. Venti minatori sono morti là sotto e i loro nomi sono incisi sulla trave di sostegno sopra l'entrata al pozzo. Mentre dai un'occhiata alla lista dei nomi senti il rumore di un martello, che batte sulla roccia, proveniente dalle profondità della miniera.

Se vuoi entrare, vai al **194**.
Se preferisci andartene e continuare il tuo viaggio verso nord, vai al **152**.

121

Il coma di Paido peggiora. Poco dopo la mezzanotte il suo cuore e il suo cervello cessano di funzionare, e il tuo amico scivola, incosciente, nelle braccia della morte. Sei profondamente costernato per la perdita di un compagno tanto caro e coraggioso, ma il dolore presto si trasforma in rabbia al pensiero dell'infame inganno che ha causato la sua morte e che stava per porre fine anche ai tuoi giorni.

La rabbia continua a crescere dentro di te. Prendi la spada di Paido e giuri di vendicare la sua morte immergendola nel sangue dei suoi assassini. Senza curarti di prendere la minima precauzione spalanchi la porta della cella ed esci, assetato di vendetta.

Hai fatto pochi passi nel corridoio quando una terribile esplosione ti fa saltare in aria. I monaci ti hanno seguito fino alla cella e ti hanno preparato una sorpresa. Sei inciampato su una corda che ha



(fig. 6) Due creature verdastre annusano deliziate quella puzza tremenda

attivato un meccanismo esplosivo fissato al pavimento. Quando i monaci tornano indietro a controllare il loro aggeggio, trovano i tuoi resti sparpagliati fra l'immondizia.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

122

Un rumore improvviso ti fa girare di colpo, e vedi il padrone della locanda, seminascosto tra due barilotti di birra dietro al bancone, che tiene in mano una grossa balestra. Impreca furiosamente, e sta già per premere il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **115**.
Se va da 6 in poi, vai al **334**.

123 *(fig. 6)*

Prosegui sulle rocce vulcaniche e dopo meno di cento metri ti trovi davanti ad una nube di gas male odorante. Un paio di creature verdi dalle membra spaventosamente lunghe e sottili stanno sedute sulla stretta strada rialzata e lasciano penzolare le gambe oltre il bordo, annusando voluttuosamente i vapori puzzolenti. Quando vedono che ti avvicini cominciano a sibilare e digrignare minacciosamente i denti.

Se vuoi avvicinarti a queste creature, vai al **339**.

continua

Se vuoi tornare all'incrocio e dirigerti ad ovest, vai al **105**.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi provare a spaventarle, vai all'**81**.

124

Appesa al collo del cadavere c'è una catena d'argento con un medaglione che riproduce uno spadone fiammeggiante. Un rumore di passi proveniente dall'altra stanza ti costringe ad andartene di corsa senza poterlo prendere.

Vai a raggiungere Paido al **273**.

125

La tua freccia penetra in profondità nel grosso collo del Ghagrim, facendolo cadere pesantemente a terra. Cerca di risollevarsi, ma viene schiacciato da uno dei suoi simili che afferra la spada di ferro, ne lecca la lama e urla il suo grido di battaglia.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **90**.
Se vuoi combattere corpo a corpo contro il Ghagrim, vai al **205**.
Se vuoi evitare il suo attacco, vai al **309**.

126

Il cameriere porta un giro di boccali di birra chiara al tuo tavolo, e tutti insieme brindate alla salute della Regina Evaine di Talestria. L'atmosfera è amichevole e il soldato, il cui nome è Trost, sta tornando alla guarnigione di Tharro dopo una settimana di licenza passata piacevolmente con la sua famiglia a Phoena.

Mentre bevi la tua birra senti un applauso sopra il ronzio della conversazione. Un vecchio, alto e dall'abbigliamento particolare, avanza lentamente verso il centro della stanza e si inchina davanti al suo pubblico. Il suo volto pallidissimo e i capelli argentati contrastano violentemente con la tunica dagli ornamenti scarlatti e dorati. L'uomo sorride affabilmente, e si presenta come il Conte Indovino, il principe dei rompicapi. Per il vostro divertimento egli è qui a porvi degli enigmatici indovinelli, ed è tanto sicuro che nessuno sarà in grado di risolverli, che offre 20 Lune a chiunque voglia tentare. Tutti attendono il primo degli indovinelli in un silenzio di tomba.

"Se un'oca e mezza depone un uovo e mezzo in un giorno e mezzo, quante uova depongono tre oche in otto giorni?"

Se sai rispondere al rompicapo del Conte, vai al numero che corrisponde alla soluzione.
Se non sai rispondere, vai al **141**.

127

Mentre vi avvicinate al ruscello appare una dozzina di guerrieri a cavallo: gli zoccoli scalpitanti degli animali sollevano alti spruzzi d'acqua mentre corrono sull'altra riva. Il loro capo, che indossa un terrificante elmetto di bronzo, solleva l'ascia: è

il segnale d'attacco. Con un urlo raccapricciante si precipitano all'impazzata verso di voi.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **209**.

Se vuoi sfoderare la tua arma e affrontarli, vai all'**88**.

Se vuoi evitarli, vai al **185**.



128

"Lasciaci", ordina l'individuo con la tunica nera, "e raduna i fratelli".

La porta del refettorio si chiude fragorosamente e senti il rumore della sbarra metallica che viene calata. Con un improvviso scatto, Paido estrae dal fodero di pelle la sua spada, punta la lama blu contro il sinistro monaco e stringe gli occhi felini. "Cosa volete da noi?" chiede Paido in tono deciso e minaccioso. Ma il monaco non risponde: continua a restare fermo immobile e a fissarvi in silenzio. Paido ripete la domanda, ma questa volta la sua voce si è fatta più debole. La spada gli trema nella mano e con un lamento soffocato perde i sensi e trascina con sé piatti e posate, stramazzando al suolo.

Vai al **238**.

129

Dopo l'incontro con il Ragno-Taan, avete entrambi bisogno di un po' di riposo. Vi fermate per recuperare un po' di forze, e dovete consumare un pasto o perdere 3 punti di Resistenza. Paido è convinto che riuscirete a raggiungere il tempio entro il tramonto, se non incontrerete qualche altro abitante ostile del Danarg.

Vai al **220**.

130

Sali le scale scricchiolanti che portano all'ingresso principale e bussi con il pesante batacchio di ferro. La porta si apre cigolando, e ciò che ti si presenta sembra a prima vista un ammasso informe di capelli e stracci. Lo guardi stupito per alcuni secondi, e capisci che quell'essere di fronte a te è vivo. Scosta i capelli dal volto e lascia intravedere una maschera di profondissime rughe. "Cosa vuoi?" gracchia la vecchia, sorridendoti stentatamente.

Se hai già incontrato Jako, vai al **329**.

Altrimenti vai al **193**.

131

I tuoi sensi ti dicono che la spada di Paido ha dei poteri magici: puoi uccidere il nemico che hai ora davanti.

Per recuperare quest'arma ed usarla contro l'Helghast, vai al **47**.

132

Il torpore che ti ha paralizzato il braccio si dirama velocemente verso il petto e la gola. Le corde vocali sono fuori uso e ti è impossibile chiedere l'aiuto di Paido. Devi assolutamente fare qualcosa prima che il potente anestetico giunga ai polmoni e al cuore.

Se vuoi immergere la mano nell'acqua, vai al **263**.

Se vuoi sbattere con forza il palmo della mano contro l'albero, vai all'**83**.

Se hai un Seme di Fuoco e te lo vuoi schiacciare in mano, vai al **15**.

133

Il Conte ripete ancora una volta il suo indovinello. Poi dà tempo al pubblico di pensarci su per qualche minuto, ma nessuno risponde. Allora l'uomo ripone la scatola d'argento e dice che la sua rappresentazione è terminata. Sulle prime la gente mormora di disappunto, ma quando il Conte esce dalla stanza tutti applaudono in segno di ringraziamento. A questo punto il barcaiolo grida: "Honey Lodge! Cinque minuti per Honey Lodge!" Alcuni contadini raccolgono le loro cose, salutano i compagni di viaggio e salgono la scaletta che dalla taverna porta sul ponte. La barca si ferma.

Se vuoi salire sul ponte e guardarli scendere, vai al **73**.

Se preferisci restare di sotto, vai al **236**.

134

La spada ti colpisce tra le scapole, facendoti barcollare sulla sella. Cadi e la lama ti si conficca ancora più profondamente nella schiena. Per alcuni secondi resti disteso a guardare il cielo, incapace di muoverti e senza provare la minima sensazione. Prima di perdere del tutto i sensi ti accorgi di essere circondato dai nemici che ti guardano morire, senza pietà.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



135

Il sole sta tramontando quando scorgi all'orizzonte la città di Tharro. Le alte mura fortificate circondano le case situate su un'ampia collina ricca di vegetazione e conosciuta come la Collina della Fortezza. Dei soldati, vestiti di tuniche scarlatte e grigie, fanno la ronda attorno alle mura; altri sono di sentinella davanti alle imponenti porte di legno che danno accesso ai quartieri meridionali della città.

Continui a cavalcare sulla strada polverosa verso un ponte di pietra che si inarca sopra un canale artificiale alla base della collina. Una volta superato il ponte, sali una scalinata che giunge fino alle porte della città, e là un soldato dalla mascella squadrata che indossa una cotta di maglia di ferro ti chiede delle informazioni personali, prima di lasciarti entrare in città.

Se vuoi mostrargli il tuo Trans, vai al **68**.
Se non glielo vuoi mostrare, o non lo possiedi più, vai al **92**.

136

Segui il corso d'acqua fino a giungere in una specie di lungo corridoio di alti alberi, che scende verso le rive di un impetuoso torrente, affluente del fiume Syad. Ti fermi qui per qualche minuto per lavarti il viso nell'acqua gelata ed osservi il groviglio di enormi alberi dalle foglie bluastre che si trovano ad ovest.

"È la Foresta Mordril" ti dice Paido, con una nota di trepidazione nella voce, "un tempo era una meravigliosa foresta piena di luce. Gli alberi crescevano forti, e gli uccelli e gli animali che vi abitavano erano i più belli fra tutti gli abitanti delle foreste. Negli ultimi tempi il Mordril è diventato scuro e cupo: il Danarg la sta invadendo, ne ruba il nutrimento del suolo, avvelenando la vegetazione e le creature che ancora ci vivono. Questa foresta è condannata a diventare parte della palude del Danarg".

Rimontate a cavallo e attraversate il ruscello. Appena siete sulla sponda opposta noti delle impronte fresche sulla terra umida.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **256**.
Se non ce l'hai, vai al **342**.

137

L'uomo si gira esterrefatto al suono della tua voce: un istante più tardi Paido gli arriva alle spalle e lo colpisce alla base del cranio con un colpo secco della mano aperta. L'uomo cade pesantemente in ginocchio grugnendo di dolore e poi precipita dal margine della piattaforma, cadendo a faccia in giù in un mucchio di letame e di vegetazione marcescente.

Se vuoi ispezionare il mulino, vai al **306**.
Se decidi di andartene e di proseguire il tuo viaggio verso nord prima che l'uomo riprenda conoscenza, vai al **318**.

138

Mentre continui a camminare tra la sterminata distesa di alberi grigi e spogli, perdi la nozione del tempo. A poco a poco ti rendi conto di camminare in salita e man mano che il sentiero si fa più ripido ti accorgi che dal terreno affiorano larghi blocchi di roccia vulcanica.

"Ci stiamo avvicinando al cratere del Danarg" ti dice Paido, e le sue parole echeggiano fragorosa-

mente nella tetra foresta. Improvvisamente ti tornano alla mente le parole che Lord Rimoah ti aveva detto nel periodo che hai trascorso ad Elzian: "Il Danarg occupa il cratere di un antico, enorme vulcano. Una volta esso era una fertile giungla di vegetazione lussureggiante, ma ora è un luogo maledetto che uccide chiunque vi abiti..."

A mezzogiorno siete già saliti fino al margine del cratere e ora cominciate a scendere. Gradualmente gli alti e slanciati alberi della Foresta Mordril lasciano il posto a tronchi deformati e ad alberelli striminziti, mentre il terreno continua a scendere sempre più profondamente. Quasi senza che tu te ne accorga la foresta sparisce, per lasciare il posto alla palude. Il terreno è soffice, e grossi cespugli di canne alte e nere crescono attorno a pozze fumose d'acqua stagnante. Dai tronchi contorti degli alberi pende una fitta vegetazione di piante rampicanti che si arricciano attorno a quei poveri alberi, strangolandoli ed incidendo profondi segni sulla corteccia. Un orrendo puzzo di marciume putrescente, assieme all'aria fredda e umida, rende difficile la respirazione.

Continuate a camminare per quasi un'ora in quella fanghiglia che oramai vi giunge ai fianchi, prima di giungere sulle rive di un grande lago avvolto nell'oscurità. La superficie è agitata da gorghi e mulinelli d'acqua, indici della presenza di chissà quali creature che si nascondono in quelle profondità.

Se vuoi costeggiare il lago verso nord, vai al **36**.

Se lo vuoi costeggiare verso sud, vai al **300**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **203**.



139

Il mercante sogghigna soddisfatto ed intasca il tuo denaro. Prendi l'Anello di Cristallo Grigio dalla scatola e te lo infili all'indice della mano destra. È perfetto.

Segna questo Anello di Cristallo Grigio sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. Se vuoi liberarti di qualche tuo Oggetto Speciale (tranne quello che hai appena acquistato), il mercante ti pagherà 8 Corone d'Oro per ogni cosa tu gli voglia vendere.

Per lasciare il negozio e continuare la tua strada, vai al **204**.

140

Riesci a bloccarti prima del margine e a fermare Paido che è subito dietro di te. La tua pronta rea-

zione vi ha salvati: potevate cadere in quell'abisso! Un po' scossi, vi allontanate di là e continuate a seguire il sentiero.

Vai al **229**.

141

"Molto bene" dice il Conte Indovino. "Facciamo in modo di allietare il viaggio fino a Tharro: se qualcuno risponderà esattamente al prossimo indovinello riceverà in premio 40 Lune". Subito un mormorio di consenso si alza fra il pubblico.

"In inverno" comincia l'uomo, "le ninfee del Lago Adon raddoppiano il loro numero ogni giorno. Ci vogliono sessanta giorni, da quando compare il primo fiore, perché esse coprano l'intera superficie del lago. In che giorno il lago sarà coperto a metà?"

Se sei capace di risolvere questo indovinello, vai al numero corrispondente alla risposta.
Se non riesci a risolverlo, vai al **338**.

142

I tuoi sensi ti dicono che non riusciresti ad attraversare le sabbie mobili prima del calare della notte. E anche se riesci a giungere sulla terraferma, e ti accampi lì per la notte, non c'è alcun modo per conoscere gli orrori che si nascondono in quella pianura desolata. Le sabbie mobili, d'altra parte, sono pericolose come le creature che ospitano. Ciò che di notte sembra terraferma può trasformarsi al mattino in un'impenetrabile palude.

Se vuoi dar retta ai tuoi sensi ed evitare questa palude, puoi tornare all'incrocio e girare ad ovest, andando al **175**.
Se decidi di rischiare di attraversare questa terra desolata, vai al **21**.



143

"Cosa fate qui?" grida una guardia sbucata improvvisamente dall'ombra dell'arcata; vi sta minacciando con la sua lancia.

Se hai un Trans e vuoi mostrarglielo, vai al **18**.
Se vuoi chiedergli la strada per andare al quartier generale del comandante della guarnigione, vai al **286**.
Se preferisci evitare lo scontro e andartene al galoppo lungo la strada, vai al **204**.

144

Il tuo colpo mortale trancia di netto la testa del diabolico guerriero e manda all'aria il suo elmetto di bronzo. Nel vedere il loro capo ridotto in quello stato, gli altri uomini interrompono subito l'attacco e spronano i cavalli scappando disordinatamente. "Andiamocene" grida Paido, agitando la spada insozzata dal sangue del Drakkar, "prima che abbiano modo di ricomporre le file e tornare all'attacco!"

Rimetti la spada nel fodero e segui Paido che lascia il sentiero e galoppa verso il fiume ad ovest.

Vai al **136**.

145

Il nano appoggia sul bancone due boccali di birra e un paio di focacce. "Fanno in tutto quindici Lune" dice, spostando due piatti di legno con le appetitose focacce un po' più vicino.
Apri la tua Borsa e tiri fuori quattro Corone.

"Queste basteranno" assicuri, facendo rotolare le monete sul bancone. Il nano le morde per controllare che siano vere e poi vi fa un cenno d'assenso col capo.

"Non offendetevi, signori miei, voi capite, ma altre volte mi hanno rifilato monete false e da allora sono molto sospettoso. Questi sono soldi di Dessi, se non sbaglio. Vero?" vi chiede e gli occhi già gli brillano al pensiero di sentire qualche storia di quella lontana terra incantata.

"Potrebbe essere" gli risponde cautamente Paido. "Le monete del Magnamund circolano liberamente nei mercati di Garthen. Non c'è modo di sapere dove sono state coniate quelle quattro".

"E tu, locandiere?" ti intrometti per cambiare argomento. "Tu non sei nativo di Talestria. Quando hai visto per l'ultima volta la tua terra natale?" La faccia del nano si illumina in un sorriso mentre si prepara a parlare del suo argomento preferito: se stesso. Quando avete finito di mangiare e di bere la vostra birra, vi siete sentiti tutta la storia della vita di Lardin, figlio di Kardon di Bor.

"Che notizie avete di Luukos?" gli chiede Paido in uno dei rari momenti in cui il nano si ferma a prendere fiato.

"Notizie di un genere che sta diventando troppo consueto da queste parti" risponde quello in tono sconsolato. "Ma questa volta quello Zegron ha fatto il passo più lungo della gamba. Quando Lord Adamas e la sua armata marceranno contro di lui, desidererà di esser rimasto nella sua fetida città di Xanar, credetemi".

"Non esserne così sicuro, Lardin" interviene un contadino dalla faccia rosea e paffuta che stava seduto poco più in là ad ascoltare la conversazione. "Mia sorella afferma che questa volta Zegron non si fermerà prima di aver raso al suolo ogni cosa da Luukos ai Tentarias".

"Quella guardatrice di stelle di tua sorella è sempre piena di buone notizie" risponde seccato il nano. "Quando mai ha visto qualcosa di bello con



(fig. 7) La giovane donna ti racconta la triste fine di suo padre

i suoi telescopi, le sue carte e le sue sfere di cristallo, eh? Su, rispondimi!" Un mormorio di consenso aleggia tra gli avventori, che ora ascoltano tutti la conversazione.

"Potrebbe essere" ribatte il contadino, "ma quando mai ha sbagliato?" Nella taverna il silenzio si fa totale, e pian piano tutti tornano alle loro occupazioni. Nessuno, e tanto meno il nano, vuole proseguire quell'argomento.

Se vuoi chiedere al contadino dove vive sua sorella, vai al **262**.

Se decidi di lasciare il locale e continuare il tuo viaggio verso Tharro, vai al **318**.

146

Fai ricorso a tutte le tue forze per combattere i poteri mortali della pozione velenosa che ti ha infettato il sangue. I tuoi poteri curativi riescono ad attenuare il dolore, rallentano l'azione del pericoloso veleno e ti permettono di affrontare il nemico. Negli occhi neri dell'avversario guizza un lampo di sorpresa, quando ti alzi in piedi e sfoderi la tua arma.

Perdi 5 punti di Resistenza e vai al **113**.

147 *(fig. 7)*

Sei accolto da una giovane donna dai capelli nerissimi, raccolti in una treccia che le arriva quasi

alla cintola. Indossa un abito di camoscio verde, molto simile al tuo, e un paio di morbidi guanti di pelle di vitello. Oltre alle mappe, che lei stessa disegna, vende anche ogni tipo di oggetto per la caccia o il campeggio. Il suo lavoro le piace molto ed è contenta di mostrarti delle mappe che sono veramente dei capolavori di accuratezza e di precisione, fin nei minimi particolari.

Le chiedi se ha mai disegnato una mappa del Danarg e lei, improvvisamente, si chiude in uno strano silenzio. Gli occhi le si riempiono di lacrime al ricordo di quando, assieme a suo padre, provò ad esplorare le terre oltre i confini di quel terribile dominio. Avevano stabilito di disegnare una mappa delle vie fluviali di quelle terre, e se la fortuna fosse stata dalla loro parte di trovare il tempio dei Maghi Anziani. Piena di tristezza racconta di come suo padre è morto nelle fauci di un mostro che li aveva perseguitati fin dal momento in cui avevano messo piede in quella giungla paludosa. Lei si era salvata, anche se non completamente indenne. Mentre cercava di liberare il padre dalle grinfie del mostro era rimasta gravemente ustionata dalla saliva corrosiva di quella orrenda creatura. Così dicendo si toglie lentamente uno dei guanti e mostra la mano orribilmente deturpata. Alla vista della pelle arrossata e raggrinzita il tuo cuore si riempie di compassione per quella giovane donna così coraggiosa.

Se vuoi chiederle ancora qualcosa del Danarg, vai al **44**.

Se vuoi salutarla ed uscire dal negozio, vai al **204**.

148

La tua abilità Ramastan ti fa subito capire che questi frutti non sono esattamente quello che sembrano. L'albero è secco e non sarebbe in grado di produrre frutta. Si tratta infatti di animali carnivori che hanno preso le sembianze di frutti succosi per ingannare gli ignari passanti.

Se vuoi attaccare uno di questi «frutti», vai al **245**.

Se preferisci lasciarli stare, vai al **177**.



149

Il vecchio si fa da parte, ferito nell'orgoglio. "Date a questi villani la lezione che si meritano!" urla, e il suo comando risuona nelle tue orecchie. Senza dire una parola tu e Paido spronate i cavalli al trotto e vi avvicinate velocemente agli abitanti del paese. Questi non se l'aspettavano affatto, e alcuni di loro alzano i forconi e le zappe e si mettono in riga per ostruirvi il passaggio.

"Via!" urla Paido, e in pochi secondi riuscite a farvi strada. Con tutta la loro arroganza, i paesani

e il loro vecchio sindaco non possono fare nulla contro due valorosi guerrieri come voi. Lasciate indenni il villaggio di Stia e continuate il viaggio verso Tharro.

Vai al **135**.

150

A mezzogiorno vi fermate per riposare un po' e fare il punto sulla situazione. Il segnale del Guidastelle è aumentato d'intensità e Paido crede ottimisticamente che riuscirete a raggiungere il tempio prima del tramonto, se la situazione resterà calma come ora. Avete già evitato i più ostili abitanti del Danarg, ma chissà quali invisibili pericoli stanno in agguato nei dintorni e aspettano il momento buono per attaccarvi. Hai fame e devi consumare un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **220**.

151

La stiva è affollata dai viaggiatori diretti a nord. Per lo più si tratta di gente che torna a casa dopo aver venduto la propria merce a Phoena: i loro borselli sono pieni e l'umore è allegro, e si passa il tempo bevendo e giocando d'azzardo.

Uno dei camerieri vi vede arrivare, e pulendosi le mani sul grembiule si avvicina per darvi il benvenuto nella taverna. Vi indica un tavolo e una panca in fondo al locale, proprio sotto alcuni scaffali pieni di barili di birra e piatti ricolmi di cibo. Poi vi chiede se volete qualcosa da bere.

"Due boccali di birra" risponde Paido, facendo il gesto di prendere il suo borsello con le monete.

"Subito, signore" risponde l'uomo in tono servile. "Abbiamo tre ottimi tipi di birra per rinfrescare il palato: Ferina Nog, Chai-cheer, e Bor Brew".

Paido vuole un boccale di Ferina Nog. E tu?

Se scegli la Ferina Nog, vai al **173**.
Se scegli la Chai-cheer, vai al **218**.
Se scegli la Bor Brew, vai al **284**.



152

Il sentiero continua lungo la vallata rocciosa, attraverso un boschetto di alberelli stentati, e poi si arrampica lentamente verso una fila di colline dalle cime consunte ed erose da secoli e secoli di intemperie. Vi fermate brevemente ad un ruscello per abbeverare i cavalli e lo stomaco rumoreggiante vi ricorda che siete affamati e che avete bisogno di mangiare. Devi consumare un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza. Quando i cavalli si sono dissetati, continuate a salire verso la cima

della collina. Una volta in alto vi fermate: e ciò che vi si presenta sull'altro versante vi fa rabbrividire d'orrore.

Vai al **24**.

153

Mentre ti guardi intorno il tuo sguardo si ferma su una grande botte, una delle tante allineate sulla parete di fronte. Ciò che ti colpisce è che mentre sotto le altre, in corrispondenza del tappo di sughero, ci sono sul pavimento delle tracce di birra, il terreno sotto quella grande botte al centro è perfettamente pulito, come se non fosse mai stata toccata. Giri il tappo, ma la birra non esce; senti un rumore sordo e l'intera fiancata circolare della botte si apre, rivelando una porta segreta e una scalinata che scende nell'oscurità.

Incroci per un attimo lo sguardo di Paido e poi lo segui mentre comincia a scendere verso l'ignoto.

Vai al **259**.

154

Un terribile dolore ti si propaga nel petto, facendoti urlare. La stanza gira intorno a te, barcolli e alla fine cadi a terra, stremato. Poi non senti più nulla: insieme al dolore è cessato anche l'ultimo battito del tuo cuore trafitto.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

155

L'enorme serpente fa guizzare in aria la sua lunga lingua biforcuta e avanza verso di voi, deciso a stritolarvi entrambi nelle sue possenti mascelle.

Pitone Argentato di Palude:
Combattività 20 Resistenza 60

A causa della velocità dell'attacco non hai il tempo di usare l'arco. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina e abbia raggiunto il grado di Primate, raddoppia tutti i punti di Resistenza che perderai durante il combattimento a causa del morso velenoso di questo terribile rettile.

Se vinci, vai al **62**.

156

Senti che la tua ferita è infettata dal bacillo di korovax, di cui sono infestate le terre settentrionali di Talestria. Il korovax di Talestria è una malattia virulenta: solo la tua capacità Ramas può ritardare i suoi terribili effetti. Se non medicherai entro due giorni la ferita con la Tintura di Oxydene o con l'Erba Oede, i muscoli del petto soffriranno di dolorosissimi spasmi e l'incapacità di controllare la respirazione ti ucciderà in pochi minuti.

Hai perso molto sangue e devi sottrarre 6 punti dalla tua Resistenza prima di continuare il tuo viaggio verso Tharro.

Vai al **318**.

157

Arrivato in cima alle scale, passi sotto la tenda di un'arcata ed entri in una grande sala di preghiera. Un corridoio centrale separa due file di panche di legno bianco, rivolte verso un pulpito dorato la cui insegna rappresenta una spada fiammeggiante. Facendo molta attenzione appoggi Paido su una delle panche ed esamini l'ampolla di vetro che hai trovato in cucina. I tuoi sospetti erano fondati: contiene del veleno. Quel liquido trasparente e denso è estratto dalla resina dell'albero di Gnadurn, ed è una sostanza usata di frequente perché non ha alcun odore né alcun sapore. I monaci devono averne messo un po' nel cibo che Paido ha ingerito. Questa resina è mortale e devi fare subito qualcosa se vuoi salvare la vita del tuo compagno.

D'improvviso senti un rumore di passi e un ringhio di cani inferociti che proviene dalle scale. Ti carichi nuovamente sulle spalle il corpo esanime di Paido e ti affretti verso l'estremità opposta della sala, in cerca di un'uscita. Dietro una tenda scopri una porta, ma è chiusa dall'esterno. Il rumore dei tuoi inseguitori si fa sempre più vicino: stanno salendo le scale e fra pochi istanti saranno qui.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **67**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto il grado di Precettore, puoi:

nasconderti nel pulpito, andando al **96**;

nasconderti tra le panche, andando al **198**;

restare nel corridoio centrale e aspettare i nemici, andando al **305**.

158

Durante il combattimento un Vordak riesce ad infilare la sua spada di acciaio nero nella valvola a pressione della nave. Un getto di gas esce sibilando violentemente, congelando il Vordak con il suo potere paralizzante. Dall'alto arriva una fiammata blu, che incendia il gas fuoriuscito, e in un bagliore che dura alcuni secondi il Levitron è trasformato in una colossale palla di fuoco.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



159

La nuvola paralizzante diminuisce la tua agilità e la tua forza, necessarie per combattere questo diabolico nemico: perdi 5 punti di Resistenza.

Ma improvvisamente un'ondata di calore risveglia i tuoi sensi: Paido ha fatto ricorso al fuoco per venirti in aiuto, avvolgendo in un lenzuolo di fiamme i ragni che si stanno avvicinando per ucciderti. Gli orrendi animali si incendiano con alte fiammate, le loro zampe si agitano disperatamente, ma non c'è niente da fare: i loro cadaveri anne-

riti e rinsecchiti cadono al suolo polverizzandosi. Kezoor grida con disappunto. Poi solleva la spada davanti alla bocca e sussurra una preghiera di protezione prima di abbassare l'arma e puntartela al petto.

Kezoor:
Combattività 28 Resistenza 45

È immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Puoi dimezzare i punti di Resistenza che perderai durante il combattimento, perché Paido è al tuo fianco e riesce a parare la metà dei colpi di Kezoor.

Se vinci, vai al **46**.

160

Lo Xlorg gorgoglia per l'ultima volta nel tentativo di respirare, prima di stramazzare a terra. Per alcuni istanti continua a rantolare nel fango, poi resta immobile: l'hai fatto fuori! Corri da Paido e lo trascini via dal bordo del lago, dove il suo braccio sanguinante stava attirando un'orda di sanguisughe affamate.

Vi allontanate dal lago e continuate sul sentiero fangoso, dopo aver dato un'ultima occhiata alle vostre spalle. Del corpo dello Xlorg non c'è più alcuna traccia: è stato già portato via dalle creature del lago.

Vai al **192**.

161

"Radunate i fratelli!" ordina il minaccioso figuro con la tunica nera. Tu sfoderi una freccia e tiri, colpendo uno dei monaci con le tuniche marrone che stanno correndo verso la porta. Gli altri riescono a scappare, ubbidendo all'ordine del loro maestro.

Se vuoi scagliare un'altra freccia all'ultimo dei monaci, vai al **208**.

Se vuoi rimetterti in spalla l'arco e attaccarlo con un'altra arma, vai al **277**.

Se vuoi chiedergli di lasciarti uscire dal tempio, vai al **99**.

162

La tua freccia rimbalza sull'elmetto di bronzo del capo e schizza via. Il nemico urla come un pazzo e vedi i suoi occhi indemoniati brillare oltre le fessure della visiera. Ma ecco che sprona il suo cavallo e si lancia dritto contro di te.

Cavaliere Drakkar:
Combattività 22 Resistenza 28

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **144**.

163

Paido ti si avvicina, agitando stranamente le mani. "Anun-kadrus!" urla, e noti che dal palmo

della sua mano sgorga un'ondata scintillante di calore. La mazza esplode e il nano si ritrae terrorizzato, mentre gli piovono addosso schegge di legno infuocate che gli bruciano i capelli.

"Aiuto! Sto bruciando!" urla il malcapitato, arrancando verso la porta carponi, come un animale braccato.

"Dei maghi!" urlano gli avventori della taverna correndo verso l'uscita, travolgendo panche e tavoli nella disperazione della fuga. In questa gran confusione non riesci più a vedere dov'è finito il proprietario del locale.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **341**.

Se non la possiedi, vai al **122**.

164

La tua sveltezza e l'abilità con cui maneggi l'arco ti permettono di liberarti dei cani in pochi secondi. Gli animali ora giacciono morti ai tuoi piedi, con le frecce conficcate profondamente nei loro petti. Ma ecco che dall'arcata arriva una dozzina di monaci, ognuno armato di una grossa spada. Non possiedi frecce a sufficienza per colpirli tutti e li dovrai affrontare.

Monaci:
Combattività 22 Resistenza 36

Se vinci, vai al **328**.

165

Il nano interrompe il suo lavoro. "Sei tu, Filcher?" chiede, cercando di sbirciare nell'oscurità della galleria. Quando capisce che non sei Filcher urla di disappunto e ti scaglia addosso la zappa. Tu riesci a schivarti, ma l'arma ti sfreccia accanto, colpendo Paido in pieno petto. Egli urla e cade morto ai tuoi piedi. Cerchi disperatamente di salvarlo, ma la ferita è letale. Una sensazione di rabbia cieca cresce dentro di te, ti giri per affrontare l'assassino, ma ti trovi di fronte alla canna di un grosso fucile. Il nano preme il grilletto e il colpo così ravvicinato ti decapita.

Forse ti potrebbe consolare sapere che neanche il tuo assassino l'ha fatta franca: l'esplosione dell'arma ha fatto crollare il soffitto della galleria e il nano è rimasto là sotto, sepolto vivo.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



166

Trost ingoia l'ultimo sorso di birra e si gira per vedere cos'è che ha attirato la tua attenzione. Quando vede il passeggero appena arrivato, la birra che stava bevendo gli va di traverso.

"Per le stelle!" ti sussurra, "è lui... è Kezoor il Negromante!" Poi estrae dall'interno della tunica una pergamena sgualcita e la srotola sul tavolo. Vi è disegnata la faccia di un uomo e quei lineamenti grossolani assomigliano proprio al volto dello straniero. Sotto il disegno c'è scritto:

RICERCATO

KEZOOR IL NEGROMANTE
Sciamano fuorilegge di Mogaruith
Capo della setta ribelle dei Dazudskul

Si proclama con piena autorità di legge che, per gli ignobili atti di magia nera perpetrati nelle Terre Libere di Talestria, una taglia di DIECIMILA LUNE pende sul capo di Kezoor il Negromante.

Per ordine della Regina Evaine di Talestria.
MS 5060

"Potrebbe essere l'occasione buona per fare fortuna", ti sussurra Trost. "Aiutami a catturarlo e ci divideremo la taglia. Va bene?"

Se vuoi aiutare Trost a catturare il negromante, vai al **65**.
Se rifiuti di aiutarlo, vai al **224**.

167

Con estrema riluttanza l'enorme serpente accetta la sconfitta, e si ritira in silenzio nella sua lurida tana sotto le piante rampicanti e la vegetazione lussureggiante.

Vai al **62**.

168

L'edificio si rivela essere una fabbrica di archi, dove sono custodite le migliori armi che tu abbia mai visto. Innumerevoli tipi di frecce, faretre, parapolsi e paradita, corde d'arco e custodie riempiono gli scaffali che arrivano fino al soffitto. Un bersaglio a cerchi concentrici colorati è appeso alla parete dietro il bancone e su di esso sono segnati i prezzi dei vari oggetti in vendita:

Frecce	2 Lune
Archi	32 Lune
Faretre (vuote)	12 Lune
Parapolsi e paradita	8 Lune
Custodie (in legno)	20 Lune
Custodie (in pelle)	12 Lune
Corde d'Arco	4 Lune

Puoi acquistare qualunque oggetto usando le tue Corone d'Oro (1 Corona d'Oro = 4 Lune). Una faretra può contenere al massimo sei frecce e per poterne portare con te più di sei dovrai comperare un'altra faretra. Le custodie, i parapolsi, i paradita e le corde d'arco sono tutti oggetti dello Zaino.

Se possiedi l'Arco d'Argento di Duadon, vai al **304**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, puoi lasciare il negozio e continuare, andando al **264**.

169

Mentre sali le scalette di prua, un Vordak scaglia la sua asta nera contro di te. Ti pieghi e l'arma colpisce la ringhiera di metallo, facendoti cadere

addosso una pioggia di scintille bluastre. Con un grido inferocito ti lanci al contrattacco, affondando profondamente la tua arma nel petto della creatura e facendola precipitare oltre il parapetto. Nello stesso istante qualcosa ti colpisce alla spalla, facendoti cadere a terra. Ti senti stordito e molli la presa della tua arma. Guardi in alto, giusto in tempo per vedere il tuo nemico che ti salta addosso, con le dita scheletriche e artigliate pronte ad affondare nella tua carne.

Vordak:
Combattività 18 Resistenza 26

Ora sei disarmato. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Combattività per la durata del combattimento. La creatura è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio Psichico.

Se vinci, vai al **337**.

170

Riprendi il sentiero che attraversa Topham, passi davanti all'abbazia e al mulino ad acqua, poi segui il sentiero che porta verso ovest alla Grande Strada del Nord. Le ore passate in sella ti hanno spossato ed ora hai anche fame: devi consumare subito un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza.

Per continuare il viaggio verso Tharro, vai al **280**.

171

In un istante Paido è al tuo fianco, con la spada sguainata e puntata contro i monaci. "Radunate i fratelli!" ordina quello vestito di nero. Gli altri scappano dalla porta che era rimasta aperta e se la chiudono alle spalle, affrettandosi ad obbedire agli ordini del loro maestro.

Se vuoi attaccare il monaco rimasto là, vai al **277**.

Se vuoi chiedergli di lasciarvi uscire dal tempio, vai al **99**.

172

Ti avvicini furtivamente alle capanne, usando la tua capacità mimetica per mascherare il rumore dei passi fra il fogliame. Sfortunatamente Paido non è altrettanto abile: non si accorge di un paio di ramoscelli secchi davanti a sé e li calpesta rumorosamente. Ti blocchi di scatto, con gli occhi fissi alla capanna.

Vai al **272**.

173

La birra è leggera e annacquata, ma riesce comunque a placare la tua sete. Paido ne beve una lunga sorsata ma immediatamente la sputa con disgusto, pulendosi la bocca con la manica della tunica. "Che razza di brodaglia!" borbotta, sbattendo giù il boccale.

"Ehi! Fa' attenzione quando sputi!" grugnisce un uomo seduto alla vostra destra. Poi si piega e raccoglie da terra il suo elmetto di acciaio lucido: con un lento e deliberato movimento del braccio lo vuota della birra che c'è dentro, versandola sui piedi di Paido. Il tuo compagno bestemmia e mette istintivamente mano alla spada.

Se vuoi intervenire prima che scoppi una rissa, vai al **314**.
Se preferisci non fare nulla, vai al **253**.

174

I monaci sembrano molto preoccupati per il fatto che ti sei rifiutato di mangiare. Continuano a parlare concitatamente fra di loro e ad indicare il tuo piatto. Nel frattempo Paido si sta gustando deliziato la sua carne, contento di potersi finalmente riempire lo stomaco. I monaci escono in fretta dal refettorio e ci ritornano dopo qualche minuto con un uomo più anziano, avvolto ed incappucciato in una lunga tunica nera e con in mano un'asta di ferro.

"Ha mangiato il Vakeros?" chiede, e la sua voce suona stranamente fredda e uniforme.

"Sì, padrone" rispondono i monaci, "ma il guerriero Ramas si è rifiutato di farlo".

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **93**.
Se non la possiedi, vai al **128**.

175

A poco a poco la banchina scende nella fanghiglia puzzolente, costringendoti ad arrancare in quella melma che ti arriva ai fianchi. Improvvisamente da nord si sente un lugubre ululato, che risuona sulla palude e che, per alcuni interminabili secondi, copre tutti gli altri piccoli rumori.

Sei affamato e devi consumare subito un Pasto, altrimenti perderai 3 punti di Resistenza.

Vai al **56**.

176

Paido dà retta al tuo avvertimento e si getta a terra. Ecco apparire il nano con la balestra carica: le sue dita si chiudono attorno al grilletto e la corda tesissima fa partire il colpo mortale.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **115**.
Se va da 6 in poi, vai al **334**.

177

Quando finalmente Paido scende dall'albero, ti accorgi subito che la sua faccia tradisce una sensazione di paura. "Cosa c'è che non va?" gli chiedi con impazienza.

"Non riesco a sentire nessun segnale" ti risponde, "ho scandagliato in ogni direzione con il Guidastelle, ma non riesco ad intercettare nessun segna-

le di corlinium. Lo strumento non è rotto, ne sono sicuro; sembra quasi che il tempio sia sparito".

Prendi il Guidastelle dalle mani di Paido e ti arrampichi sul tronco irregolare dell'albero. Il tuo compagno ti dà istruzioni su come farlo funzionare e inizi a scandagliare l'orizzonte, in attesa di quel fatidico «clik» che rivelerà la direzione da seguire per giungere al tempio perduto dei Maghi Anziani. Ma Paido aveva ragione: nessun segnale. E senza quel segnale non c'è nessuna speranza di ritrovare la Pietra della Sapienza di Ohrido.

Stai quasi per abbandonare ogni tentativo e ridiscendere a terra, quando, a nord, vedi qualcosa che prima non avevi notato. Dalla palude si erge un'isola di roccia vulcanica rossa, e ce ne sono altre tre, disposte in circolo, vicino al margine orientale del cratere. Forse il tempio si trova dall'altra parte dell'isola. Forse è per questo che il Guidastelle non emette alcun segnale.

Scendi e chiedi a Paido che ne pensa. Egli guarda pensieroso verso nord, analizzando la situazione; poi ti risponde: "Sì, può essere".

Vai al **292**.



178

Ti sforzi di ingoiare la pozione e di rimanere cosciente abbastanza a lungo perché cominci a fare effetto. A poco a poco ti senti tornare le forze. Il dolore e la nausea spariscono e le membra smettono di tremare incontrollabilmente: la pozione e la tua abilità Ramas stanno neutralizzando il veleno che hai nel sangue.

Ora devi usare la tua abilità per salvare anche la vita del tuo compagno. Appoggiando le mani sul suo petto, cerchi di trasmettere il calore del tuo potere curativo nel corpo inerme di Paido, e di neutralizzare pian piano gli effetti nocivi del veleno. È un processo lento e faticoso, e giunge l'alba di un nuovo giorno prima che tu riesca con sicurezza a sapere se la tua abilità gli ha salvato la vita.

Vai al **285**.

179

Senti che il libro contiene, spiegate nei minimi dettagli, le formule magiche di riti diabolici. È un libro sacrilego, ma non è protetto da alcuna maledizione o trappola.

Se vuoi esaminarlo, ora che sei sicuro di poterlo fare senza pericolo, vai al **312**.

Se non vuoi neanche guardare questo diabolico libro, vai al **255**.

180

Uno dei soldati ti strappa di mano il Trans e gli dà un'occhiata veloce. Nemmeno il sigillo di Lord

Adamas sembra impressionarlo molto. "Il Gran Scudiero Nehdra è in visita a Syada" vi dice, "non tornerà fino a domani. Dovrete aspettare fino ad allora per poterlo vedere".

E così dicendo vi ridà il Trans e torna alla sua postazione. "Vieni" ti dice Paido, "troviamoci un riparo per la notte. Potremo tornare domani se ce ne sarà bisogno".

Gli rispondi con un gesto del capo e lo segui mentre scende il sentiero e si dirige in città. Giunti alla piazza decidete di fermarvi al Tempio della Spada e chiedere una stanza per la notte.

Vai al **78**.

181

"Honey Lodge!" grida il barcaiolo. "Cinque minuti per Honey Lodge!" Un gruppo di contadini vicino a te raccoglie le proprie cose, saluta i compagni di viaggio e comincia a salire le scale che portano sul ponte. L'imbarcazione si ferma.

Se vuoi salire sul ponte per guardarli scendere a terra, vai al **73**.
Se preferisci restare dove sei, vai al **236**.

182

In pochi secondi prendi la mira e fai partire la freccia, mandandola dritta nello stomaco di una delle creature della palude alla tua sinistra. Urlando dal dolore essa si contorce e stramazza nella melma, agitandosi freneticamente per cercare di afferrare qualcosa e tenersi a galla. Un serpente dagli occhi verdi sbuca dal fango e avvinghia la creatura nelle sue spire. La lotta è breve e l'acqua fetida soffoca le grida disperate della bestia, che scompare con il suo assalitore nelle profondità melmose.

La vista del serpente ti ha distratto, e non hai visto un'altra creatura che sta strisciando verso di te. Ma ecco che con un balzo l'orribile bestia si sta lanciando contro il tuo petto.

Vai al **252**.

183

Questo mortale servitore dei Signori delle Tenebre non può essere ucciso con un'arma normale. La tua sola speranza di sconfiggerlo è di combattere usando la spada di Paido, la cui lama è stata forgiata dai Maghi Anziani nelle fornaci di Elzian.

Helghast:
Combattività 34 Resistenza 48

Non contare i punti di Resistenza perduti dal tuo nemico nel primo scontro del combattimento, dal momento che all'inizio non riesci ad estrarre la spada dal fodero. Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Combattività all'inizio di ogni scontro del combattimento. Se hai completato il Cerchio dello Spirito,

puoi aumentare la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **268**.

184

Paido è bloccato in un angolo e uno degli orribili ragni gli sta davanti. Senza un attimo di esitazione lasci partire la freccia che sibila nell'aria, ma uno dei passeggeri si mette improvvisamente fra te e il bersaglio e la freccia lo colpisce alla spalla, ferendolo di striscio. Non è niente di grave, ma il tuo colpo è stato deviato e il dardo appuntito si pianta nella parete di legno. Imprechi con disappunto e ti rimetti in spalla l'arco, optando per un'altra arma. Il negromante avverte il pericolo che lo minaccia e si gira per affrontarti, agitando le mani. Di colpo ti ritrovi letteralmente paralizzato da una morsa di ghiaccio. Piccoli ghiaccioli ti pendono dai capelli e dai vestiti, annebbiandoti la vista. Il fiato si condensa, sei scosso da incontrollabili brividi di freddo e devi sforzarti per restare cosciente.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **345**.

Se non la possiedi, vai al **159**.

185

Spronate il cavallo via dal sentiero battuto e vi lanciate al galoppo attraverso l'intrico di rovi che costeggia il ruscello. I nemici vi stanno alle calcagna e riuscite persino a sentire il fragore degli zoccoli dei loro cavalli, e lo strepito metallico delle armature. È una fuga disperata, ma il terreno irregolare gioca a vostro favore. Dopo un po' gli inseguitori si fermano e tornano indietro: hanno deciso di andare in cerca di un bottino più facile: vogliono attaccare i profughi che stanno scappando da Syada.

Vai al **136**.

186

Chiudi gli occhi e ti concentri per radunare tutti i poteri della tua arte: facendo ricorso alla tua forza mentale, crei una barriera psichica per deviare l'attacco. Immediatamente la pressione nella testa cala d'intensità e il dolore si placa, liberandoti dalla gelida paralisi dell'attacco psichico.

Di colpo il dolore sparisce e l'improvviso cambiamento ti fa barcollare. Apri gli occhi e capisci immediatamente il motivo per cui l'attacco è cessato.

Vai al **60**.

187

La membrana e il tentacolo tengono stretta la tua arma in una morsa di ferro: sei costretto ad abbandonarla per timore che quel tentacolo ti si avvinghi anche attorno al braccio. Pieno di rabbia e di disappunto guardi impotente la tua arma fatta a pezzi. (Cancellala dal Registro di Guerra.)

Vai al **177**.

(fig. 8) Dietro il banco c'è un nano guercio con una lunga barba nera

188 *(fig. 8)*

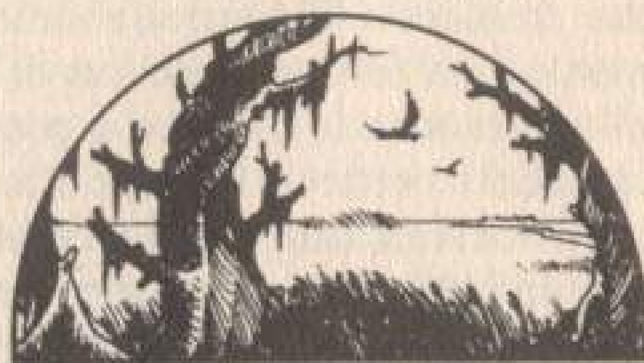
Mettete i cavalli nella stalla e seguite con l'acquolina in bocca il gradevole profumo di dolci appena sfornati che proviene dalla taverna. "Benvenuti" vi saluta una voce amichevole, non appena oltrepassate la soglia, "entrate e asciugatevi vicino al fuoco".

Un nano dalla lunga barba nera, e con una benda sull'occhio destro, sta in piedi dietro al bancone. Del suo tozzo corpo non si riesce a scorgere nulla dal petto in giù. "Desiderate forse del cibo?" chiede, e vi indica con un gesto della mano alcuni piatti di formaggio e dei boccali di birra appoggiati sul bancone.

Se vuoi comprare del cibo e della birra, vai al **145**.

Se preferisci prima asciugarti al fuoco, vai al **232**.

Se vuoi chiacchierare con il nano, vai al **26**.



189

Guardi in alto e vedi uno squadrone di neri Kraan che si sta gettando in picchiata contro il Levitron. In groppa a queste orrende creature piumate viaggiano, avvolti nelle loro tuniche rosse, i Vordak,

temibili servitori dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Nelle loro mani scheletriche tengono strette lunghe aste di ferro nero che emettono fiammate bluastre. Appena un Kraan si avvicina al vascello, dall'asta del suo cavaliere si sprigionano queste pericolose fiamme liquide.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **287**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **13**.

190

"La vostra stupida missione è finita" dice l'uomo incappucciato, la cui voce continua a risuonare monotonamente nella tua testa. Per istinto metti mano all'arma, ma la tua mano comincia a tremare e non riesci a controllare i movimenti delle dita. Dai un'occhiata a Paido e ti accorgi che anche lui sta tremando incontrollabilmente. Improvvisamente una forte sensazione di dolore ti colpisce allo stomaco e le gambe ti si piegano. Urlando e tenendoti strette le braccia allo stomaco che sembra bruciare, cadi in ginocchio. Anche Paido lancia un urlo angosciato e stramazza al tuo fianco, privo di sensi. Lui almeno non sente più la morsa di dolore che ancora ti attanaglia lo stomaco.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **146**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai raggiunto il grado di Primate, vai al **222**.

191

Ti rialzi in piedi ed esamini la stanza, con l'arma sguainata e pronta a colpire ogni eventuale nemico. Fortunatamente il posto è deserto, visto che i cuochi sono stati chiamati nel refettorio. Rimetti l'arma nel fodero, ti carichi in spalla Paido e corri fuori da una porta dall'altra parte della cucina. Mentre passi davanti ad un calderone pieno di stufato bollente, noti una fiala che contiene del liquido trasparente. Ti fermi e infili in tasca la bottiglietta (segnala sul Registro di Guerra) prima di affrettarti lungo il corridoio. Giunto alla fine trovi una porta di legno con accanto una scala che sale al piano superiore.

Se vuoi aprire la porta ed entrare, vai al **340**.

Se vuoi salire la scala, vai al **157**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **114**.

192

Ti prendi cura della ferita di Paido, usando le tue conoscenze mediche per prevenire lo sviluppo di un'infezione. Poi continuate a penetrare nella palude. La fanghiglia che costeggia il lago si dirada e presto ti ritrovi a camminare finalmente sulla terraferma. Vicino ad una pozza di acqua pulita c'è un albero con dei grossi frutti rossicci. Decidi di fermarti qui per riposarti e per toglierti dalle gambe una miriade di piccole sanguisughe che ti si sono attaccate addosso.

Paido sale sull'albero per scrutare l'orizzonte. Ha con sé un Guidastelle, un aggeggio inventato dai

Maghi Anziani per permettere ai loro vascelli volanti di viaggiare di notte. Questo ordigno è sensibile alle vibrazioni emesse dai cristalli di corlinium: le guglie del Tempio di Ohrido sono costruite con questo materiale e i Maghi hanno regolato il meccanismo perché si orienti verso le vibrazioni emesse dalle guglie. Seguendo quella direzione sarete in grado di trovare il tempio perduto.

Mentre Paido è impegnato a regolare il Guidastelle, decidi di dare un'occhiata ai dintorni.

Se vuoi esaminare quei frutti rossi, vai al **301**.
Se vuoi esaminare la pozza d'acqua, vai al **2**.
Se decidi di sederti e di attendere che Paido finisca di leggere i dati del Guidastelle, vai al **177**.

193

"Volete andare a Tharro?" chiede con impazienza la vecchia, "o forse volete che mia figlia, Tadia la Profetessa, vi legga il destino?"

Se vuoi chiederle informazioni sulla barca per Tharro, vai al **37**.
Se vuoi chiederle di sua figlia, vai al **244**.

194

Ti chini per passare sotto la tabella ed entri nell'oscurità della miniera, facendo attenzione a dove metti i piedi camminando fra le immondizie e le pozzanghere che coprono il terreno. Ben presto anche la poca luce che filtrava dall'entrata sparisce. Davanti a te continua ad echeggiare sordo il rumore delle martellate.

Se possiedi una Lanterna, una Torcia e un Acciarino o una Sfera di Fuoco di Kaltenland, vai al **283**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, puoi proseguire nel buio, andando al **118**.
Altrimenti, se preferisci, puoi tornare indietro e uscire dalla miniera, andando al **152**.



195

L'Helghast lancia un urlo di rabbia disperata quando gli sferri il colpo che segna il suo destino. Si contorce e cade a terra, mentre il suo orrendo corpo si trasforma in un fetido gas verdastro. Tutto ciò che rimane di lui è la tunica lacera che nascondeva la sua vera identità.

Rabbrividisci al solo pensiero del pericolo che sei riuscito ad evitare, ma non hai tempo di pensarci troppo: qualcuno sta correndo giù dalle scale, dietro la porta chiusa del refettorio. Ti avvicini a Paido e lo scuoti, cercando disperatamente di riani-

marlo. Il tuo amico borbotta qualcosa, lo tiri su, ma non ce la fa a stare in piedi da solo. C'è solo un modo per scappare dal refettorio: lo sportello che dà sulle cucine. Ti metti in spalla il corpo esanime di Paido e lo spingi attraverso la piccola apertura. Ma prima che tu riesca a scappare di là, la porta si apre fragorosamente e un'ondata di monaci infuriati irrompe nel refettorio.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **323**.
Se vuoi restare dove sei e affrontare i monaci, vai al **110**.
Se decidi di ignorarli e di infilarti nello sportello, vai all'**86**.

196

Senza fare rumore estrai una freccia dalla faretra, prendi la mira e tiri. Riesci a colpire il bersaglio, spaccando in due la lancia e terrorizzando l'uomo che balza all'indietro. Paido ne approfitta e gli sferra un potente pugno allo stomaco, mandandolo a gambe all'aria oltre il parapetto. Con un gran fragore l'uomo cade su una montagnetta di letame e di vegetazione marcescente.

Se vuoi perquisire il mulino, vai al **306**.
Se decidi di andartene e di proseguire il viaggio verso nord prima che l'uomo riprenda conoscenza, vai al **318**.

197

L'orrenda creatura lancia un grido di morte e precipita nel baratro. Prima ancora che scompaia alla vista, ti giri e corri sul ponte con le braccia tese per afferrare quelle di Paido. Riesci a salvarlo appena in tempo: un minuto di più e anche lui avrebbe fatto la fine dell'Anapheg, annegando là sotto.

Vai al **31**.

198

Un branco di cani da caccia irrompe dall'arcata e si avventa lungo il corridoio. Poi le bestie si fermano di colpo, scivolando sul pavimento liscio. Qualche secondo più tardi appare un gruppo di monaci armati di spade. Stanno perquisendo minuziosamente le panche e si avvicinano sempre di più al tuo nascondiglio. Ora i cani si mettono ad abbaiare: hanno fiutato il tuo odore!

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **279**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **241**.

199

Kezoor grida infuriato e torna all'attacco contro Paido, facendo apparire altre orrende creature; ma il tuo compagno usa la sua arte magica di combattimento e ricorre all'aiuto del fuoco. Dalla punta della sua spada si sprigiona una fiammata che va a colpire i ragni, pronti all'attacco mortale: gli animali si incendiano di colpo, le loro zampe si agitano disperatamente fra le fiamme e i loro corpi neri bruciano sfrigolando e trasformandosi in polvere. "All'attacco!" urla Paido, e insieme vi



(fig. 9) La strana immagine prende la forma di una testa di mosca

lanciate contro il nemico. Kezoor solleva la spada e pronuncia una formula propiziatoria mentre si prepara ad affrontarvi e ad uccidervi.

Kezoor:
Combattività 26 Resistenza 43

Egli è immune allo Psicolaser e al Raggio Psichico. Puoi dimezzare i punti di Resistenza che perderai nel combattimento, grazie all'aiuto di Paido che riesce a parare metà dei colpi di Kezoor.

Se vinci, vai al **46**.

200

Con un tremendo boato un altro di quei cubi esplode. Quasi contemporaneamente l'intero Levitron salta in aria, trasformandosi in una colossale palla infuocata: il gas liquido contenuto nel serbatoio si è infiammato e ha causato lo scoppio.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

201 *(fig. 9)*

Ad un tratto una delle coppe comincia ad emettere un debole rumore sordo. La superficie del liquido argentato si agita e si accende di una luce fosforescente, che illumina la volta del soffitto. La nebbia luminosa ben presto si dirada e una strana immagine prende forma, condensandosi fino a far apparire qualcosa di veramente strano che sembra la testa di una mostruosa mosca. I suoi enormi

occhi sfaccettati ti guardano dall'alto, brillando di luce scura, come due enormi e diabolici gioielli.

"Tan-ash-oka, Nadoknar Gnaag!" prorompe una terrificante voce roca. Poi, con un acuto grido di rabbia, l'immagine sparisce e la luce si spegne. Il mostruoso volto del Signore delle Tenebre Gnaag è scomparso.

"Per gli dei!" urla Paido, atterrito da ciò che ha visto. "Che razza di bestia era?" Tu non gli rispondi, perché sai che conosce già la tremenda risposta.

Perquisisci in fretta la stanza. Dietro una sedia che sembra un trono scolpito nella pietra, trovi alcuni utili oggetti: una Spada, un Arco, 3 Frecce e cibo a sufficienza per 2 Pasti. Dietro la sedia, conficcata nella pietra, c'è una levetta che apre un portale nella parete di fronte. L'arazzo che dovrebbe nasconderla è stato rimosso e riesci ad intravedere una scala, illuminata con delle torce, che scende verso un corridoio.

"Vieni" ti chiama Paido, "questa stanza mi mette i brividi". Lo segui giù per le scale, dopo aver rovesciato la coppa di liquido argentato che aveva proiettato l'immagine del Signore delle Tenebre Gnaag.

Vai al **259**.

202

Nelle orecchie ti continua a risuonare un orrendo sibilo, mentre i corpi senza vita dei tuoi nemici sprofondano nel fango. Li guardi per l'ultima volta e un brivido di terrore ti attanaglia; perché questi malvagi servitori dei Signori delle Tenebre sono venuti in questo tranquillo villaggio della Talestria?

All'interno dell'abbazia trovi la macabra risposta. Sul pavimento delle stanze e dei corridoi giacciono i cadaveri di molti monaci, con le facce contratte in una smorfia di terrore. Ad alcuni sono state rubate le tuniche, che probabilmente sono servite agli assassini per travestirsi.

"Perché i Signori delle Tenebre vogliono prendere il controllo di questa abbazia?" chiede Paido, sconvolto dalla vista di un tale massacro.

"Ho paura che faccia parte del loro piano per conquistare la Talestria" gli rispondi. "È tipico della loro strategia infiltrare degli agenti in una regione prima di invaderla. Quando decidono di dare inizio all'invasione, questi agenti attaccano dall'interno".

"Quindi tu pensi che i Signori delle Tenebre stiano progettando di invadere la Talestria?" ti chiede ancora Paido, sbigottito al solo pensiero di un tale evento.

"Ho il sospetto che il loro piano abbia già preso inizio" gli rispondi pensieroso. "Forse la distruzione di Luukos non è stata guidata da Xanar, ma da Helgedad".

Paido ti aiuta a seppellire i monaci nelle fosse già scavate dagli assassini. Quando hai finito di gettare l'ultima palata di terra sull'ultimo dei cadaveri, noti una piccola pietra a forma di pera proprio in

mezzo al sentiero. La superficie blu è liscia e lucida come uno specchio, e nonostante sia molto piccola è notevolmente pesante. Credi si tratti di un oggetto di gran valore e decidi di tenertela. (Segna questo Minerale Blu sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali e mettilo nella Borsa che hai appesa alla cintura. Se possiedi già il numero massimo di Oggetti Speciali, devi abbandonarne uno per far posto a questa pietra.)

Vai al **55**.

203

La tua abilità Ramas ti avverte che una torma di creature affamate sta strisciando da nord sul bordo della palude, in cerca di cibo. Tu e Paido sareste un ottimo bocconcino per quelle bestie. Verso sud invece il sentiero si allontana dal cuore della palude e da questi temibili carnivori.

Se vuoi andare verso nord e sfidare le creature della palude, vai al **36**.
Se vuoi proseguire verso sud, vai al **300**.

204

Sei arrivato ad una piazza rettangolare, ben illuminata da grandi lanterne che pendono dal balcone del primo piano di uno strano edificio. Quest'ultimo è costruito con un particolare tipo di pietra blu, venata d'argento e di porpora. I mattoni sono lucidissimi e lisci come specchi. Un enorme portale di legno e rame domina l'entrata e sopra di essa noti un'insegna di bronzo su cui è scolpita l'immagine di una spada infuocata sulla cui lama sta scritto: «TEMPIO DELLA SPADA».

Dietro il tempio, una stradina sale verso la torre di guardia, costruita con grossi blocchi di pietra in cima ad una collina da cui si domina la città.

Se vuoi entrare nel tempio, vai al **78**.
Se vuoi cavalcare fino alla torre di guardia, vai al **14**.
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **327**.
Se possiedi una Mappa di Tharro, puoi consultarla prima di scegliere la strada da prendere, andando al **22**.



205

Stai combattendo contro un uomo-bestia del Danarg.

Ghagrim:
Combattività 23 Resistenza 38

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri, andando al **309**.
Se vinci, vai al **9**.

206

Un'orda di enormi ragni neri, dalle lunghe zampe pelose, è comparsa coprendo completamente il pavimento. Improvvisamente i ragni si avventano contro Paìdo, con le mandibole spalancate e gli occhi scintillanti.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **246**.
Se non ce l'hai o non vuoi usarlo, vai al **291**.

207

Il Seme di Fuoco scoppia in fiamme, accecando i tuoi inseguitori con il suo improvviso bagliore. Ne approfitti per nasconderti nella fitta vegetazione che costeggia il sentiero; Paido segue il tuo esempio e insieme strisciate al riparo sotto gli alberi.

Vai al **111**.

208

Scagli una freccia contro la testa del monaco, ma nello stesso istante egli fa roteare la sua asta nera con un'incredibile forza e destrezza, creando un vortice nero. Con un breve bagliore la tua freccia entra nella spirale ed è fatta a pezzi. Prima ancora che i frammenti cadano a terra rimetti in spalla l'arco, estrai un'altra arma e ti scagli contro il nemico.

Vai al **277**.

209

Estrai una freccia dalla faretra, e tenendo fermo il cavallo con le ginocchia prendi la mira.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **162**.
Se va da 7 in poi, vai al **303**.

210

Con il fiato sospeso guardi la punta di una lancia sfrecciare nell'aria luccicando minacciosamente. La voce sgarbata di un uomo chiede a Paido di tirar fuori un buon motivo per avere oltrepassato la sua proprietà, altrimenti ne pagherà le conseguenze. Paido gli risponde con un tono di voce così alto che tu non avresti mai immaginato potesse essere prodotto da un essere umano: la forza del grido colpisce l'uomo come un pugno in pieno viso, scaraventandolo oltre il parapetto di legno e facendolo cadere con un tonfo sordo sopra una montagnetta di letame e di vegetazione marcescente.

"È la Parola Potente dei Vakeros" ti spiega Paido, vedendo la smorfia interrogativa dipinta sul tuo viso, "un giorno ti insegnerò la tecnica, Maestro Ramas".

Se vuoi ispezionare il mulino, vai al **306**.
Se preferisci andartene e continuare il tuo viaggio verso Tharro, vai al **318**.


(fig. 10) La creatura si avvicina lungo il tronco

211

Afferri il pugnale e lo lanci contro il nemico, conficcandoglielo profondamente nel petto. Una tale ferita avrebbe ammazzato qualsiasi essere mortale, ma l'Helghast non si scompone nemmeno. Si toglie l'arma dal petto e la getta a terra con disprezzo. Dalla punta della sua asta nera sta prendendo forma un'altra sfera di fuoco blu: devi agire in fretta.

Se vuoi attaccare l'Helghast con un'altra arma, vai al **75**.

Se vuoi usare la spada di Paido, vai al **47**.

212 *(fig. 10)*

La creatura si avvicina sempre di più, emettendo uno strano lamento. È un enorme bestione gobbo, e dalla testa bianca, vagamente simile a quella di una lucertola. Cammina goffamente, reggendosi su due grosse zampe pelose. A prima vista sembrerebbe che due creature completamente diverse siano state unite all'altezza della cintola: la metà inferiore è coperta da una peluria dura e spinosa, mentre la metà superiore è chiara e glabra, con le vene sporgenti e lunghe braccia nerborute. L'animale solleva il muso, annusa l'odore del tuo cavallo, e spalanca le orrende mandibole.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **17**.

Se non ce l'hai o non vuoi usarlo, vai al **333**.

213

La tua freccia colpisce il negromante, facendolo barcollare e crollare al suolo; ma l'hai ferito solo al braccio e riesce subito a rialzarsi.

Vai al **199**.

214

I bordi dello stagno si ritraggono al contatto della tua arma, e rivelano una creatura simile ad un uovo che si nascondeva là sotto. Da un buco nel guscio sbuca un viscido tentacolo che cerca di afferrarti al polso.

Se la tua arma è una spada, un pugnale, un'ascia, una daga o uno spadone, vai al **235**.

Se invece possiedi una mazza, un martello, un'asta o un arco, vai al **187**.

215

Con rapidità estrema estrai una freccia e la punti contro il bancone. Dopo alcuni secondi appare il nano, con la sua balestra carica: lasci partire la freccia che fende l'aria sibilando e va a conficcarsi nella cinghia di pelle della balestra, tagliandola a metà. Il tuo dardo prosegue la corsa trapassando il legno dell'arma e fermandosi a pochi centimetri dalla faccia del nano. Il malcapitato osserva atterrito la punta della freccia sotto il suo naso e sviene dalla paura, cascando fragorosamente sopra gli scaffali pieni di bottiglie allineati dietro il bancone.

Vai al **70**.

216

La strada lastricata si interrompe bruscamente, a picco sopra un intrico di radici, liane e muschi. Le pozzanghere si diradano, ma i pericoli in agguato sono peggiori di prima.

"Guarda quelle chiazze" dice Paido, indicandotele, "sono sabbie mobili". Davanti a te vedi una miriade di macchie di terreno più scuro dove la vegetazione non cresce.

Se vuoi attraversare la palude di sabbie mobili, vai al **21**.

Se decidi di tornare all'incrocio e prendere il sentiero che porta ad ovest, vai al **175**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **142**.

217

Nonostante il profumino invitante, allontani il piatto di stufato e ti metti a mangiare le provviste che hai nello zaino. I monaci sembrano infastiditi dal tuo rifiuto; stanno borbottando fra di loro, e guardano preoccupati il piatto che hai davanti. Paido sta mangiando avidamente la carne, contento di potersi finalmente riempire lo stomaco. I monaci escono in fretta dal refettorio e ritornano poco dopo con un uomo più anziano, incappucciato in una tunica nera. Questi ha in mano una lunga asta nera.

"Il Vakeros ha mangiato?" chiede con uno strano tono di voce, freddo e monotono.

"Sì, padrone" rispondono i monaci, "ma il Maestro Ramas si è rifiutato di toccar cibo".

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **93**.
Se non la possiedi, vai al **128**.

218

Il barcaiolo ti passa un boccale ricolmo fino all'orlo di Chai-cheer. Il colore verdastro della bevanda non ti attira molto, ma ogni dubbio si dissolve appena la assaggi: è squisita. Paido solleva il boccale e ingurgita una grossa sorsata della birra che ha ordinato: Ferina Nog. Immediatamente la sputa, pulendosi la bocca con il dorso della mano. "Che razza di schifezza!" esclama, sbattendo giù il boccale.

"Ehi! Fa' attenzione quando sputi!" grugnisce un uomo seduto alla vostra destra. Poi si china e raccoglie il suo elmetto di acciaio lucido: con un lento e deliberato movimento del braccio lo vuota della birra, versandola sui piedi di Paido. Il tuo compagno bestemmia e mette istintivamente mano alla spada.

Se vuoi intervenire prima che scoppi una rissa, vai al **314**.
Se preferisci non fare nulla, vai al **253**.

219

La spada ti sibila dietro la testa e finisce contro uno dei massi di pietra dell'arcata. Senti i monaci gridare, ti giri e sproni il tuo cavallo lungo una stretta stradina. A quest'ora ci sono pochi ostacoli a rallentarti la fuga e ti lanci al galoppo lungo le strade contorte di Tharro. Quando finalmente raggiungi le porte settentrionali della città, tiri le redini e fermi il cavallo.

Vai al **347**.

220

È pomeriggio inoltrato quando vedi il Tempio di Ohrido ergersi maestosamente oltre la nebbia della palude e il fitto intrico di vegetazione. La vista dell'immenso palazzo vi lascia entrambi senza fiato, e continuate ad ammirare in silenzio la splendida costruzione che vi sta davanti. Fila dopo fila, le lucide pietre bianche sono disposte in perfetto ordine e simmetria. Gli enormi lastroni di pietra delle fondamenta sostengono un basamento scavato nella roccia dorata, intagliata e decorata di pietre preziose. Più in alto ci sono degli strati di metallo e ancora più su altri piani costruiti con lastroni di cristallo, le cui sfaccettature balenano dei colori dell'arcobaleno. In cima, altri strati di rubino, zaffiro e smeraldo che sostengono una guglia cuneiforme di puri cristalli di corlinium, che svetta contro il cielo.

Alla base del palazzo la palude si ritrae, come se fosse tenuta lontana dalla radiosità del tempio. Una scalinata di ambra scende fino al prato lussureggiante che circonda la costruzione. Segui Paido fino al secondo livello, dove si aprono due enormi

portali triangolari. Dappertutto lo splendore delle pietre preziose e il bagliore dei metalli irradia di una luce pura, mai violata dalle tenebre del Danarg. Paido porta a termine la complicata procedura che apre le enormi porte, e che gli è stata insegnata dai Maghi Anziani in previsione di questa missione. Le porte si spalancano ed entrate camminando sul pavimento d'oro lucente, rimasto inviolato per settemila anni.

Vai al **100**.

221

I monaci di Talestria sono famosi per la loro ghiottoneria. In tutto il Magnamund si narrano le storie dei loro pranzi da trenta portate e dei loro banchetti che durano anche una settimana. Ma benché questi siano infagottati nelle loro voluminose tonache, non puoi fare a meno di notare quanto siano magri.

Se vuoi fermarti e pregare per quei morti, vai al **275**.

Se decidi di continuare per la tua strada senza fermarti, vai al **55**.

222

Il dolore svanisce a poco a poco, ma le tue membra sono intorpidite, paralizzate, e sei completamente inerme davanti al nemico. Questi con un'orrenda e crudele risata, si gira e lascia la stanza. Con una incredibile rapidità il veleno fa effetto e cadi in coma: un sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

223

Un potente veleno ti è stato iniettato in gola e sei completamente paralizzato. Le tue corde vocali non funzionano più, e non riesci neanche a chiedere aiuto a Paido. Una sensazione di terrore ti attanaglia, mentre vedi la creatura succhiarti il sangue e rimpinzare il suo orrendo corpo che continua a pulsare e a gonfiarsi.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

224

"Cosa?" esclama incredulo Trost. "Hai paura di quel furfante imbroglione? Se non mi aiuti, lo catturerò da solo!"

E prima che tu possa rispondergli si alza da tavola e si avvicina allo straniero. L'uomo non si scompone, completamente immerso nella lettura del suo libro nero. Trost sfodera la spada e con la mano libera tiene in alto il bando di cattura. "Tu sei Kezoor il Negromante, un fuorilegge in queste terre". L'uomo continua a restare impassibile. "Per l'autorità conferitami dalla Regina Evaine, io..."

La frase di Trost si blocca a metà, e la sua voce si trasforma in un grugnito soffocato, quando Kezoor solleva lo sguardo dal libro: i suoi occhi grigi

brillano con un'intensità innaturale; ora Trost urla, e la sua faccia si copre di un'infinità di bolle e vesciche purulente. Poi cade in ginocchio, attanagliato dal dolore che si fa sempre più forte.

"Ti farò a pezzi!" urla Paido, furibondo per ciò che è successo a Trost e istigato ancora di più dalla crudele risata del mago. Con la spada sguainata si lancia all'attacco, ma prima che riesca a sferrare il primo colpo, il negromante pronuncia un'altra, più orribile formula magica.

Vai al **206**.

225

Tiri fuori il seme dalla tasca e lo lanci con tutta la tua forza contro quella bestia, simile ad una grossa lucertola, che sta strisciando verso di te. Ma purtroppo il Seme di Fuoco cade sul suo dorso, rimbalza sofficemente e cade nel fango. (Ricordati di cancellare questo Seme di Fuoco dal Registro di Guerra.)

Maledicendo la tua sfortuna estrai dal fodero la spada e attendi che la creatura sia più vicina.

Vai al **265**.

226

Passate la notte all'addiaccio nella pianura a sud di Tharro. La pioggia scroscia incessantemente e il vento freddo soffia da ovest, perciò è impossibile accendere un fuoco per scaldarsi e asciugare i vestiti inzuppati. Finalmente, all'alba, il temporale cessa, ma il vento gelido continua a soffiare violentemente. Hai molto freddo e perdi 3 punti di Resistenza. Devi consumare un Pasto o ne perderai altri 3.

La guarnigione di Tharro non vi lascia entrare in città, così siete costretti a dirigervi verso delle colline distanti, verso nord. L'erba secca ti graffia le gambe, mentre attraversi questa distesa incolta in mezzo alla quale passa il sentiero deserto che porta alla città di frontiera di Syada. Cavalcate in silenzio, accompagnati solo dallo stridio di qualche corvo che volteggia alto nel cielo.

A mezzogiorno ti sei già inoltrato tra le colline. Il terreno si fa sempre più roccioso e irregolare. Le alte erbe secche della pianura hanno lasciato il posto a piccoli arbusti contorti, scossi dal vento che soffia dalle distese deserte di Ogia. Il sentiero passa in una stretta vallata, dove una piccola casupola di pietra custodisce l'entrata di una miniera abbandonata. Mentre ti avvicini, noti una faccia che sbuca dalla finestra della casetta.

Se vuoi fermarti là, vai all'**85**.
Se vuoi dare un'occhiata alla miniera, vai al **120**.
Se preferisci proseguire nella vallata, vai al **152**.

227

Il tuo senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente. L'avanguardia dei cavalieri di Zegron si è staccata dal grosso per infiltrarsi nelle colline ad

est. Hanno seguito il corso del fiume, depredato parecchi villaggi e ora stanno per tendere un'imboscata ai profughi che si trovano sulla strada per Tharro.

Racconti a Paido i fatti di cui la tua arte ti ha permesso di venire al corrente. "Se continuiamo per di qua, andremo incontro alla morte" è il suo commento. Piuttosto che correre il rischio di cadere in un'imboscata, lasciate il sentiero e proseguite verso le colline a ovest.

Vai al **311**.

228

Riconosci il delizioso aroma: questo è un liquore estratto dai frutti dell'albero di Larnuma. È una bevanda molto nutriente, e per ogni sorso bevuto recupererai 3 punti di Resistenza. La fiaschetta ne contiene due sorsate. Se vuoi tenertela, segnala sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **98**.

229

Finalmente, dopo un'ora di cammino, puoi tirare un sospiro di sollievo: vi siete allontanati a sufficienza dai Ghagrim. Rinunci ad una breve sosta e continui a proseguire sul sentiero fino a giungere su un promontorio roccioso sul lato nord-occidentale dell'isola. Decidi di fermarti qui e di dormire per un paio d'ore, in attesa dell'alba.

Vai al **102**.

230

Cerchi disperatamente di erigere una barriera di forza mentale per contenere il lancinante dolore provocato dall'attacco psichico, ma la tua difesa è troppo debole per poter resistere. Urli di dolore e perdi 8 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **60**.

231

Ti sei appena sbarazzato dei due cani, che subito sei costretto ad affrontare i loro padroni. "Eccoli là!" urla il capo, "Annientateli!"

I monaci sollevano le spade e si avventano nel corridoio centrale, urlando come indemoniati.

Monaci:
Combattività 22 Resistenza 36

Se vinci, vai al **328**.

232

Appendi il mantello sgocciolante sullo schienale di una sedia e la avvicini al caminetto. La tua entrata ha attirato l'attenzione degli avventori: riesci chiaramente a distinguere, tra il mormorio delle voci, alcuni di loro che si chiedono quale sia il motivo della tua visita. Paido appoggia a terra lo Zaino e si toglie il mantello prima di sedersi: e il mormorio aumenta, appena quegli uomini notano la sua carnagione scura e i capelli biondi intrecciati.



(fig. 11) L'uomo impugna il manico di un piccone

"Non fateci caso" vi avvisa il nano, "è gente diffidente, e la più piccola novità li insospettisce". Li rassicurate, dicendo che non hanno nulla da temere da due esausti viaggiatori diretti a nord in cerca di lavoro. Paido tira fuori dallo zaino mezza pagnotta di pane nero e una fetta di prosciutto affumicato. Sta per offrirtene un po', quando un vocione indignato urla: "E adesso cosa credete di fare?"

È la voce del nano, il cui umore si è alterato nel vedere che avete intenzione di consumare il vostro cibo. Si avventa verso il vostro tavolo e, con un colpo di mano, getta a terra il pane e il prosciutto di Paido. "Via di qua!" urla, rosso di rabbia, "andatevene, prima che vi mandi fuori a calci!"

Se vuoi raccogliere le tue cose e andartene, vai al **294**.

Se vuoi opporre resistenza al nano, piuttosto che uscire nella tempesta, vai al **49**.

233 *(fig. 11)*

Apri la porta ed entri, con l'arma pronta a far fronte ad ogni eventuale attacco. La porta si chiude sbattendo ed un individuo dal volto pieno di cicatrici balza fuori dall'ombra e ti attacca con il manico di un piccone.

Minatore:
Combattività 17 Resistenza 25

Se vinci, vai al **321**.

234

Velocità, destrezza e coraggio ti salvano dall'essere trafitto da una delle lance. Tiri le redini e costringi il cavallo a girarsi; l'animale si solleva su due zampe e con gli zoccoli tiene lontani i soldati. Prima che abbiano il tempo di riordinare le file e tornare all'attacco, tu e Paido avete già attraversato il cortile al galoppo e siete spariti come due ombre nell'oscurità.

Vai al **204**.

235

La tua arma fende la membrana e penetra nel guscio della creatura, che lancia un sibilo acuto. Nell'apertura vengono risucchiate aria e polvere e subito dopo esce un fetido puzzo, che ti costringe ad allontanarti e a pulire la punta della lama insozzata da un siero purulento.

Vai al **177**.

236

"E a cosa dobbiamo l'onore della vostra visita a Tharro?" chiede il soldato Trost, con tono educato ma inquisitorio.

"La città è sulla strada per Syada" risponde Paido, "stiamo andando là in cerca di lavoro. Abbiamo avuto notizia dell'attacco di Luukos, così pensiamo di trovare qualche ricco fattore che ci paghi profumatamente per proteggere le sue terre".

Trost rimugina pensoso, grattandosi il mento. "Senza offesa, ma credo che se Zegron e la sua marmaglia attaccheranno le fattorie vicino a Syada, ci vorranno ben più di due persone per tenerli lontani. Se fossi in voi resterei a Tharro: qui è pieno di lavoro per gente come voi. Seguite il mio consiglio e lasciate che con Zegron se la sbrighi l'esercito regolare. Lo faremo scappare con la coda tra le gambe, non preoccupatevi".

Con un improvviso scossone il battello tocca terra. Ad Honey Lodge si è imbarcato un nuovo passeggero, un individuo molto magro e dai grandi occhi grigi. Sta scendendo la scaletta che porta alla taverna e si ferma per scuotere le gocce di pioggia dal mantello e dal cappello a larghe tese: appesa al suo fianco noti una spada dalla lama sottile. L'uomo ha in mano un libro rilegato in pelle, nero come tutti i suoi vestiti; senza dire una parola si siede nell'ombra ad un tavolo all'angolo opposto e si mette a leggere.

Vai al **166**.

237

Il mortale effetto del korovax si è propagato nel tuo sangue. Di colpo i tuoi muscoli si contraggono, facendoti barcollare e cadere a terra. Paido ti si avvicina in fretta, e cerca di portarti via dai vapori della nebbia che ricopre il terreno della foresta. I tuoi muscoli continuano a contrarsi incontrollabilmente e tremi da capo a piedi. Il petto si contorce nella ferrea morsa di un crampo che non

ti lascia più respirare. In meno di tre minuti sprofondi in uno stato di incoscienza, e subito dopo in un sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

238

Dalla bocca spalancata del monaco esce un debole fischio che sembra riecheggiare lontano. Subito sei preso da un terribile dolore alla testa, che continua a crescere incessantemente. Il tuo cranio sta per scoppiare!

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **186**.
Se non la possiedi, vai al **230**.

239

La luce svanisce e tu scendi dal palco, con un rinnovato senso di saggezza e di forza. Paido, testimone del successo della tua ricerca, ti sorride gioioso mentre ritorni al suo fianco. Si congratula con te e ti prega di seguirlo verso l'arcata d'argento nella parete di cristallo della stanza. "Vieni, Lupo Solitario. Abbiamo un lungo viaggio davanti a noi. Dobbiamo partire al più presto".

Il solo pensiero di tornare tra i pericoli del Danarg ti riempie di terrore e Paido avverte la tua sensazione di panico. "Non temere" ti dice sorridendo, "questo tempio ci procurerà i mezzi per un sicuro ritorno, vedrai".

Un po' meravigliato dalla sua risposta, lo segui in silenzio oltre l'arcata e su per una lunga scalinata di marmo fino ad un'altra stanza, anche questa costruita in cristallo ma con delle piccole venature che scintillano vistosamente: è corlinium. Al centro della stanza, appoggiato su un carrello d'acciaio, c'è un Levitron, un antico vascello volante. Lo scafo è in ottime condizioni e sembra che il passare degli anni non l'abbia toccato, come del resto tutte le cose che hai visto in questo meraviglioso tempio. Paido ti fa salire a bordo e si prepara a guidare la nave. I motori si accendono facendo vibrare lievemente lo scafo, che si solleva con leggerezza dal suo letto d'acciaio. La stanza si trova nella guglia del tempio, e ora il soffitto si apre per permettere al Levitron di decollare verso il cielo scuro che copre il Danarg.

Paido avvia il pilota automatico, posizionando il Guidastelle della nave sulla rotta per Elzian. Poi ti raggiunge sul ponte, per dare un'ultima occhiata al Tempio di Ohrido. Esso brilla nella luce rossa del tramonto, ma ben presto quel bagliore è oscurato da un'ombra che si solleva minacciosa. Sulle prime pensi che si tratti di un'illusione ottica, ma poi senti un terrificante stridio.

Vai al **189**.

240

Ora la voce sgarbata dell'uomo chiede a Paido di dargli un buon motivo per aver oltrepassato la sua proprietà, altrimenti pagherà le conseguenze. Paido gli risponde con un tono di voce così alto che

tu non avresti mai immaginato potesse essere prodotto da un essere umano: la forza del grido colpisce l'uomo come un pugno in pieno viso, scaraventandolo oltre il parapetto di legno, e facendolo cadere con un tonfo sordo sopra una montagnetta di letame e di vegetazione marcescente.

"È la Parola Potente dei Vakeros" ti spiega Paido, vedendo la smorfia interrogativa dipinta sul tuo viso, "un giorno ti insegnerò la tecnica, Maestro Ramas".

Se vuoi ispezionare il mulino, vai al **306**.

Se preferisci andartene e continuare il viaggio verso Tharro, vai al **318**.

241

I cani ringhiano ferocemente mentre si avvicinano sempre di più al tuo nascondiglio. Non hai via di scampo e devi affrontarli.

Cani da Caccia:
Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **231**.

242

Il mercante si accorge ben presto del tuo interesse per l'Anello di Cristallo Grigio. Si offre di dartelo in cambio di uno dei tuoi Oggetti Speciali che più lo interessa (una Calamita, una Mazza Ingioiellata o un Elmetto d'Argento). Se possiedi uno di questi Oggetti Speciali e vuoi barattarlo, ricordati di fare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Per lasciare il negozio, vai al **204**.

243

Paido sta chiamando aiuto. I Vordak lo hanno spinto fino al parapetto e sta per cadere nel vuoto.

Se vuoi accorrere in suo aiuto, vai al **169**.

Se vuoi raccogliere i cubi di cristallo nero e gettarli fuori bordo, vai al **50**.

244

"È la più brava a predire il destino in tutta la Talestria" racconta la vecchia, piena d'orgoglio; "quello che prevede è sempre esatto, anche se c'è qualcuno che preferirebbe non sapere ciò che lo aspetta. Se volete che vi legga il futuro dovrete darmi 80 Lune... in anticipo, se non vi dispiace".

Se vuoi pagare alla vecchia 80 Lune (o 20 Corone d'Oro), vai al **20**.

Se preferisci chiederle informazioni sulla barca per Tharro, vai al **37**.

Se vuoi andartene, vai all'**89**.

245

Il tuo primo colpo dilania la tenera polpa del frutto, e nel vedere cos'è successo tutti gli altri frutti si lasciano cadere dall'albero, aprendosi prima di toccar terra. Dai loro tozzi corpi sbucano delle

lunghe gambe, sottili e carnose. In tutta fretta scappano tra la vegetazione circostante, scomparendo dalla tua vista.

Vai al **177**.



246

Incocchi una freccia e prendi la mira contro il negromante, ma ci sono dei passeggeri davanti a te e decidi di non far partire il colpo per paura di colpire uno di loro. Passano dei secondi preziosi, mentre aspetti il momento giusto per tirare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **184**.
Se va da 5 a 7, vai al **4**.
Se va da 8 in poi, vai al **213**.

247

Tu e Paido fate fuori in fretta i nemici, recuperate i cavalli e vi lanciate al galoppo fuori dalla piazza. A quest'ora del mattino ci sono pochi ostacoli ad impedire la vostra fuga, mentre scappate per le tortuose stradine di Tharro.

Una volta giunti alle porte settentrionali della città, frenate i cavalli.

Vai al **347**.



248

Dalla punta dell'asta si sprigiona una fiamma blu che scintilla formando una sfera di energia pulsante. L'Helghast urla minacciosamente, facendo roteare l'arma sopra il capo e lanciando la sfera di fuoco blu contro il tuo petto.

Se vuoi gettarti a terra per evitare di essere colpito, vai al **27**.
Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **39**.
Se vuoi tentare di deviare la palla di fuoco con la tua arma, vai al **258**.



(fig. 12) Stanno portando la bara verso una delle fosse scavate di fresco

249 *(fig. 12)*

Il sentiero serpeggia in mezzo alla vallata, seguendo il corso di un torrente che scorre verso il fiume Phoen: il torrente passa vicino ad una piccola casa di mattoni bianchi e fa girare lentamente le pale di un mulino ad acqua. Superi la casa e passi su di un piccolo ponticello, e davanti ai tuoi occhi vedi un gruppetto di case e una abbazia. Sul prato davanti a quest'ultima si sta svolgendo un funerale. Dei monaci vestiti di lunghe tonache marrone stanno portando una bara verso delle fosse scavate di fresco.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **76**.

Se non la possiedi, vai al **221**.

250

Questa creatura è particolarmente suscettibile all'attacco psichico. La tua forza mentale colpisce i suoi centri nervosi, facendola stramazzare al suolo in preda ad un'atroce agonia. Accecata dal dolore, non ti può seguire mentre ti giri e scappi via.

Vai al **129**.

251

Il pericolo mortale raddoppia la tua velocità di reazione. Istintivamente ti scosti dalla traiettoria della freccia e i tuoi occhi la seguono. Nel momento in cui l'arma sbatte contro il muro, spezzandosi, tu sei già riuscito a sfoderare la tua arma e stai avanzando verso il nemico. È rimasto im-

pietrito, con gli occhi spalancati in una smorfia d'incredulità: lo colpisci, ma quello riesce a parare il colpo con il tuo arco d'argento. Poi l'arma gli cade di mano ed è costretto a sfoderare una spada.

Bourn l'Arciere:
Combattività 19 Resistenza 24

Grazie alla prontezza del tuo attacco, non contare i punti di Resistenza persi nel primo scontro del combattimento.

Se vinci, vai all'**87**.

252

Le mani a ventosa della creatura si avvinghiano attorno al tuo polso, mentre cerchi disperatamente di sfoderare la tua arma.

Xlorg:
Combattività 22 Resistenza 30

A causa del suo attacco di sorpresa combatterai disarmato per i primi tre scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **313**.

253

L'uomo balza in piedi e tira fuori un'ascia dalla cintura. È pronto a combattere. Indossa un mantello scarlatto lungo fino al ginocchio, che copre l'abito di pesante maglia d'acciaio decorato sul petto da un'insegna che raffigura un castello e una mano aperta. Paido sembra esitare, non per paura dell'avversario, ma perché ha riconosciuto l'uniforme di un soldato della guarnigione di Tharro.

"Non ci sarà nessun combattimento sul mio battello!" sbotta il capitano, "riponete le armi o vi aprirò lo stomaco!"

Il capitano è ai piedi della scaletta e tiene stretto in mano una specie di tubo d'acciaio. I passeggeri si stanno turando le orecchie con le dita, nel caso che l'uomo faccia fuoco con il suo moschetto primitivo, ma letale. Paido abbassa la spada e si scusa per la sua avventatezza. Si offre di pagare una birra al soldato ed egli accetta, ma ad una condizione: che non sia un boccale di Ferina Nog!

Vai al **126**.

254

La creatura emette un rumore acuto, il suo guscio si fora e risucchia aria e polvere in un turbine vorticoso. All'istante il tentacolo scioglie la presa e tu riprendi i sensi. Stordito e scosso per la lotta ti allontani, mentre il puzzo del siero purulento della creatura si sparge nell'aria.

Vai al **177**.

255

Il puzzo di peli bruciati impregna l'aria della taverna, in ricordo dei terribili ragni. Quell'odore ti fa rivoltare lo stomaco e preghi Paido di seguirti sul ponte per vedere cosa stanno facendo dei cadaveri. L'equipaggio ha appesantito il corpo di

Kezoor con dei mattoni e lo sta gettando in acqua. Il cadavere di Trost, invece, viene sistemato in una cassa di legno di quercia e viene calato rispettosamente nelle acque del Phoen, mentre il capitano e gli altri passeggeri recitano commossi delle preghiere in suo onore.

La pioggia battente e il funerale hanno rallentato il viaggio; l'equipaggio ora tenta di recuperare il tempo perduto frustando i Ghorkas, ma è tutto inutile. Il sentiero fangoso e il peso del loro pelo inzuppato d'acqua non permettono agli animali di muoversi più in fretta. È già pomeriggio inoltrato quando il battello giunge alla successiva fermata. C'è un edificio sgangherato sul bordo della banchina, e un vecchio pontile di legno mezzo sommerso dalle acque impetuose si protende dal fianco della casa. Due contadini sbarcano qui. Li senti parlare concitati degli eventi di cui sono stati testimoni, ma le loro voci svaniscono nell'aria mentre la barca riprende la navigazione.

Vai al **266**.

256

Sulle prime credi che le impronte siano quelle di un orso nero, viste le dimensioni e la profondità. Ma un esame più attento ti fa cambiare idea. Questi segni sono stati lasciati sul terreno da un Biped, un animale a due zampe che cammina eretto. Non ti era mai capitato prima di trovare delle tracce del genere e, a giudicare dalla loro grandezza, saresti ben felice di non incontrare affatto la creatura che le ha lasciate.

Vai al **342**.



257

Ti alzi di scatto e sfoderi un'arma, mentre il figlio del padrone si lancia all'attacco.

Boran:
Combattività 20 Resistenza 29

Il nano è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio Psichico.

Se tu e il tuo nemico siete ancora vivi dopo due scontri del combattimento, vai al **163**.

Se riesci ad uccidere l'avversario dopo due scontri, vai al **12**.

258

Colpisci la sfera di fuoco, che esplode fragorosamente facendoti sbattere contro la parete del refettorio. La tua arma si è disintegrata e ti sei ustionato le braccia: perdi 8 punti di Resistenza e cancella l'arma dalla tua lista.

Dolente e insanguinato ti rialzi in piedi a fatica, appena in tempo per vedere l'Helghast che si prepara a lanciare un'altra palla di fuoco. Questa volta il bersaglio è la tua testa.

Se vuoi cercare di evitare il proiettile schivandoti all'ultimo momento, vai al **27**.

Se possiedi un'altra arma e vuoi usarla per attaccare l'Helghast, vai al **75**.



259

La scala scende verso una fitta rete di gallerie che partono in ogni direzione: sarebbe molto facile perdersi in questo labirinto, ma la tua abilità Ramas, unita al bisogno impellente di scappare dal monastero, ti aiutano ad evitare i pericoli e i vicoli ciechi di questi sotterranei. Seguendo un rumore di acqua corrente, trovi una botola di pietra circolare nel soffitto. Paido ti fa scaletta e ti solleva in alto, in modo da farti aprire la botola. La luce dell'alba entra nel passaggio, e voi uscite.

Siete riemersi nel cortile, sul lato nord del monastero. Due monaci stanno di guardia ad una doppia porta di un basso edificio di legno, dall'altra parte dello spiazzo. Per fortuna la fila di frondosi alberi da frutta che circonda il cortile vi ripara dallo sguardo dei due. Vi acquattate nell'ombra e li osservate lasciare le postazioni di guardia per entrare nell'edificio. Dopo pochi minuti le porte si riaprono e i due riappaiono a cavallo e si dirigono verso un'arcata più a destra. Ora il cortile è deserto, ma ciò non vi rallegra affatto: i cavalli che avete appena visto erano i vostri!

Se vuoi entrare nelle stalle, vai al **54**.

Se vuoi scappare a piedi attraverso l'arcata, vai al **72**.



260

Ti giri e corri via nel fango, che ti arriva alla cintola e ti porta via le forze. Il ragno gigante si sta avvicinando e sta allungando la sua testa gialla, pronto ad azzannarti. Se vuoi sfuggire a questa creatura devi fare qualcosa per distrarla.

Se hai ancora un Pasto nello Zaino, vai al **34**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **250**.

continua

Se non hai né un Pasto, né l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, devi restare dove sei e combattere la creatura; vai al **5**.

261

Metti Paido a sedere, appoggiandolo alla parete della cella e gli sollevi una palpebra. L'iride è dilatata, il respiro e il battito cardiaco sono irregolari e deboli. Le tue conoscenze mediche Ramas ti dicono che è caduto in coma.

Se possiedi una pozione di Vigorilla, vai al **349**.

Se non possiedi quest'erba guaritrice, vai al **121**.

262

"Tadia vive ancora con sua madre alla Stazione del Traghetto" risponde il fattore, "cinque miglia più a nord di qua c'è un incrocio dove il sentiero porta ad est. Troverete un'indicazione per Topham. Un miglio dopo Topham arriverete alla Stazione del Traghetto, sulla sponda del fiume Phoen. Se volete farvi dare un consiglio da lei, farete meglio a portare molto oro: è molto cara".

Ringrazi il fattore per il suo consiglio e suggerisci a Paido di continuare il viaggio verso nord. Quando state per andarvene, il fattore vi chiama: "Ditele che vi manda Jako; non è molto cordiale con gli sconosciuti".

Vai al **318**.

263

Sei caduto dalla padella alla brace! La pozza d'acqua non era nient'altro che un'illusione. La superficie è una sottilissima membrana che nasconde un Korkuna a forma di uovo, che si è rifugiato là sotto. Appena tocchi la superficie, i bordi della membrana si arrotolano e ti imprigionano le braccia, avvinghiandoti in una morsa d'acciaio. Un viscido tentacolo esce da un foro nel guscio dell'uovo e ti afferra alla gola, pungendoti il collo con la punta aguzza. Sei completamente paralizzato: non ti resta altro che osservare terrorizzato la creatura che ti sta succhiando il sangue, mentre il guscio pulsa e si gonfia.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



264

La strada svolta verso nord, passando davanti ad una caserma di legno. Un gruppo di soldati armati di lance sta scortando in colonna un prigioniero che ha le mani legate dietro la schiena. Poi girano per un'altra stradina che porta nel cortile di un edificio costruito in mattoni bianchi. Sopra il cancello sventola la bandiera di Talestria.

Se vuoi seguire i soldati nel cortile, vai al **143**.

Se vuoi continuare per la tua strada, vai al **204**.



(fig. 13) Hai di fronte un rettile mostruoso

265 *(fig. 13)*

Sei di fronte ad un mostruoso rettile che con gli artigli affilati è pronto a farti fuori.

Xlorg:
Combattività 22 Resistenza 30

Non puoi evitare il combattimento per nessun motivo. È una lotta all'ultimo sangue.

Se vinci, vai al **313**.

266

Scruti la pianura che si estende davanti ai tuoi occhi, chiedendoti cosa ti aspetta in quella terra sconosciuta. Uno stormo di uccelli passa sopra di te e il loro canto melodioso echeggia nella valle; stanno ritornando ai loro nidi sulla sponda del fiume. Paido è seduto a prua vicino a te e sta pensando anche lui ai pericoli che ancora dovrete affrontare nel Danarg.

Il sole sta calando quando avvistate la città di Tharro, con le alte e spesse mura che dominano la collina sulla quale furono innalzate centinaia di anni or sono. Il battello passa sotto un ponte di legno sorretto da pilastri di pietra corrosi dall'acqua, poi si ferma davanti a due massicce porte di metallo che bloccano il flusso dell'acqua. Prendete i cavalli e sbarcate assieme agli altri passeggeri, poi vi avviate in colonna verso le porte fortificate della città. Sulle prime le guardie vi rimandano indietro, ma quando vedono il vostro Trans, sigillato e firmato da Lord Adamas, vi fanno entrare e vi accolgono con tutti gli onori nella piazza oltre

le mura. Tre strade convergono in quel punto: la Strada del Rame, la Via del Globo e il Viale della Caraffa.

Se vuoi andare ad ovest, prendi la Strada del Rame al **35**.

Se vuoi andare a nord sulla Via del Globo, vai all'**82**.

Se vuoi andare a nord-ovest sul Viale della Caraffa, vai al **332**.

267

Paido sta invocando il tuo aiuto. Uno dei cavalieri dei Kraan si è gettato in picchiata e ha lasciato cadere una rete che lo ha avviluppato. Sulla rete sono cuciti centinaia di piccoli ganci che sono penetrati nella sua pelle e nei suoi abiti, impedendogli di liberarsi. Più si muove, più i ganci affondano nella sua carne. Prima di finire avvolto nella rete Paido era riuscito ad annientare tutti i Vordak, e ora è rimasto solo questo. Ma Paido non può in alcun modo difendersi da questo spietato nemico.

Ti rialzi in piedi e ti lanci in suo aiuto, mentre il Vordak si avvicina a Paido. Improvvisamente il Kraan plana sul ponte e atterra a prua. Dalla sella pende una lunga e sottile corda nera e in tutta fretta il Vordak la lega alle quattro estremità della rete. Corri su per le scale gridando "Per Sommerlund!" e ti lanci all'attacco: il Vordak si gira per affrontarti, con i lineamenti scheletrici irrigiditi in una smorfia di terrore. Un istante più tardi la tua arma colpisce il suo collo ossuto e fa volare il suo cranio nel Danarg. Alle orecchie ti giunge un grido agghiacciante, ma non si tratta di un urlo di dolore o di paura: è un grido di trionfo. Il Kraan si sta alzando in volo, e sbatte le sue enormi ali costringendoti ad abbassarti. Guardi sbigottito la corda chiudere Paido nella rete e sollevarlo dal ponte. D'istinto balzi in alto, con le mani protese per afferrare la rete, ma è troppo tardi. Il Kraan è già in volo verso nord con Paido, ferito e inerme, che penzola come un pesce sotto lo stomaco di piume nere della creatura.

Vai al **350**.



268

Quando sferri il colpo fatale un grido di dolore e disperazione riempie la stanza. L'Helghast cade, e la sua carne si trasforma in un putrido gas verde che esala dalle sue vesti lacere.

Ti gira la testa al solo pensiero di ciò che ti poteva succedere, ma non osi approfondire questo pensiero. Il veleno che hai ingurgitato sta per sopraffare i tuoi poteri curativi. Devi agire in fretta se

vuoi salvare te e il tuo compagno dalla sostanza letale che sta scorrendo nelle vostre vene.

Se possiedi un po' di Vigorilla, o un Elisir di Rendalim, o dell'Erba Oede, vai al **178**.

Se non possiedi nessuna di queste pozioni curative, vai al **281**.

269

"Non buttarti giù! Persino gli studenti di Garthen, una volta, sono rimasti confusi dal mio indovinello" sbotta il vecchio, "ora però veniamo ai patti".

Egli chiede a Paido una grande coperta di lana, e da te vuole un Oggetto Speciale. Cancella dal Registro di Guerra il quarto dei tuoi Oggetti Speciali. Se ne possiedi meno di quattro, cancella l'ultimo. Se non ne possiedi affatto, cancella il primo dei tuoi oggetti dello Zaino.

Per continuare il viaggio verso nord, vai al **135**.

270

I tuoi sensi e la tua esperienza ti dicono che lo straniero vuole solo aiutarvi.

Se vuoi accettare il suo aiuto e nasconderti nel carro, vai al **32**.

Se non vuoi accettare il suo aiuto dovrai affrontare i monaci che si stanno avvicinando; vai al **41**.

271

Tu e Paido salutate Lord Adamas e spronate i cavalli lungo l'ampia strada pavimentata che giunge fino alle porte della città. La strada principale, segnata dal passaggio di centinaia di carri, porta al villaggio di Sharr, un piccolo borgo di pescatori e barcaioli circondato da una palizzata di legno costruita attorno al grande ponte di pietra che attraversa il fiume Phoen. Lasciate la strada e seguite un sentiero tortuoso che scende verso la sponda del fiume; lì c'è una barca che sta per partire per Tharro. I Ghorkas sono già imbrigliati e l'equipaggio sta per slegare la pesante fune che tiene ormeggiata la barca.

Il capitano vi vede e grida ai suoi uomini: "Aspettate un attimo, ragazzi! Sembra che abbiamo altri due passeggeri per Tharro".

I marinai abbassano una passerella e guidano i vostri cavalli a bordo. Il capitano si avvicina e vi saluta amichevolmente, stringendovi calorosamente la mano. "Lord Adamas ha mandato a dire che sarebbero arrivati due cavalieri, e vi ho aspettato. Ha pagato il vostro biglietto e ha detto che forse avreste avuto bisogno di tranquillità, così ho fatto preparare una cabina a poppa. I miei ragazzi baderanno ai vostri cavalli".

Il capitano vi indica due scalette che scendono sottocoperta. "Prendete le scale di sinistra; la vostra cabina è l'ultima porta del corridoio. Se invece desiderate del cibo o della birra, c'è una taverna nella stiva; per arrivarci scendete le scale di destra".

Se vuoi dare subito un'occhiata alla cabina, vai al **53**.

Se preferisci prima vedere la taverna, vai al **151**.

272

In silenzio i Ghagrim stanno uscendo dalle loro capanne, avanzando cauti come dei felini che puntano la preda. Si muovono su due zampe, anche se sembrerebbero più adatti a camminare su quattro. Vi girate e scappate il più velocemente possibile, ma questo è il loro territorio e lo conoscono a menadito. Infatti ben presto vi raggiungono, costringendovi a combattere.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **28**.

Se hai un Seme di Fuoco e vuoi lanciarlo, vai al **207**.

Se vuoi estrarre un'altra arma, vai al **346**.

273

Avanzate furtivamente nel vicolo che costeggia il negozio d'archi e tornate verso il luogo dove sono legati i cavalli. Dall'interno dell'edificio si sentono provenire delle grida allarmate: il cadavere del proprietario è già stato ritrovato!

Senza perdere tempo salite in groppa e vi lanciate al galoppo nel vicolo che porta a nord.

Vai al **63**.

274

Paido ti fa vedere la moneta: hai scelto bene. Decidi di prendere il secondo turno di guardia e nel frattempo hai intenzione di riposare un po'. Il terreno erboso è molto soffice: non male come giaciglio. Ti copri le spalle con il tuo mantello Ramas e subito cadi in un sonno profondo (recuperi 3 punti di Resistenza).

Quattro ore più tardi devi montare di guardia. Durante la notte non succede nulla di spiacevole e alle prime luci dell'alba svegli il tuo compagno per riprendere il cammino.

Vai al **138**.

275

Quando vi avvicinate i monaci si allontanano dalla fossa e si schierano in una linea compatta. Tengono la testa china e le mani nascoste sotto le ampie maniche dei sai. Chiedi il nome del povero defunto, ma l'unico suono che ti giunge in risposta è l'eco della tua voce e l'incessante battere della pioggia.

Ad un tratto, come in risposta ad un muto segnale, i monaci si tolgono il cappuccio rivelando le loro orrende facce senza carne. "Per gli dei!" urla Paido. Le creature cominciano ad emettere un lugubre ululato che imbizzarrisce i cavalli, e mentre cercate disperatamente di controllare gli animali i finti monaci si lanciano all'attacco.

Se possiedi la Spada del Sole, vai all'**8**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **101**.



(fig. 14) Il mostro già protende le sue mandibole velenose

276

Anche da così lontano riesci a sentire le vibrazioni del terreno al procedere dell'armata di Ogia, sulla pianura che circonda la città di Syada. Inciti il cavallo lungo il sentiero che scende dalla cima delle colline e ti fermi brevemente sulla sponda del ruscello.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **227**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto il grado di Precettore, vai al **127**.

277

Il monaco è sconvolto dalla velocità e ferocia del tuo attacco, ma si riprende in tempo per parare il tuo primo colpo con la sua asta nera. Non appena la tua arma colpisce la sua, mozzandole la punta, un getto di luce invade la stanza. Sollevi il braccio per colpire ancora, ma il grido allarmato di Paido ti distrae. La sua faccia è bianca come la morte, e le mani gli tremano incontrollabilmente. Poi crolla a terra con un lamento, rovesciando i piatti e le posate che stavano sul tavolo. Ha perso i sensi!

Vai al **238**.

278 *(fig. 14)*

Intorno ad una pozza di acqua stagnante si aggrovigliano i rami di una pianta rampicante, intrecciati fra di loro quasi a sembrare delle gigantesche molle arrugginite. Al di sopra è tesa un'enorme

ragnatela; non c'è alcuna traccia della presenza di un ragno, ma a giudicare dalla grandezza dei filamenti della tela, grossi come corde, si deve trattare di una creatura di dimensioni enormi.

Tenendoti alla larga dalla pozza, torni sui tuoi passi fin dove il segnale del Guidastelle è più intenso. Ti imbatti in un banco di nebbia più fitta e da lì sbuca l'animale che ha tessuto quella ragnatela. Paido lancia un urlo nel vedere l'abominevole creatura pelosa avvicinarsi con le mascelle spalancate e pronte a mordere.

Se vuoi restare a combattere questa creatura velenosa, vai al **5**.

Se vuoi cercare di scappare, vai al **260**.



279

Eserciti il tuo controllo sui cani che si stanno avvicinando sempre di più, comandando loro di ignorare la traccia d'odore che li porterebbe dritti al tuo nascondiglio. Si fermano ad annusare l'aria, piagnucolando per aver perso il controllo dei loro sensi. Ora comandi loro di attaccare i padroni e subito si girano, abbaiando furiosamente e avventandosi con ferocia contro i monaci. Questi si coprono il volto con le mani e cadono l'uno addosso all'altro, mentre gli animali li assalgono mordendoli alla gola. Questo attacco inaspettato lascia i monaci nel panico più completo. Si girano e scappano dalla sala, cercando disperatamente di evitare i morsi feroci dei cani da caccia.

Vai al **328**.

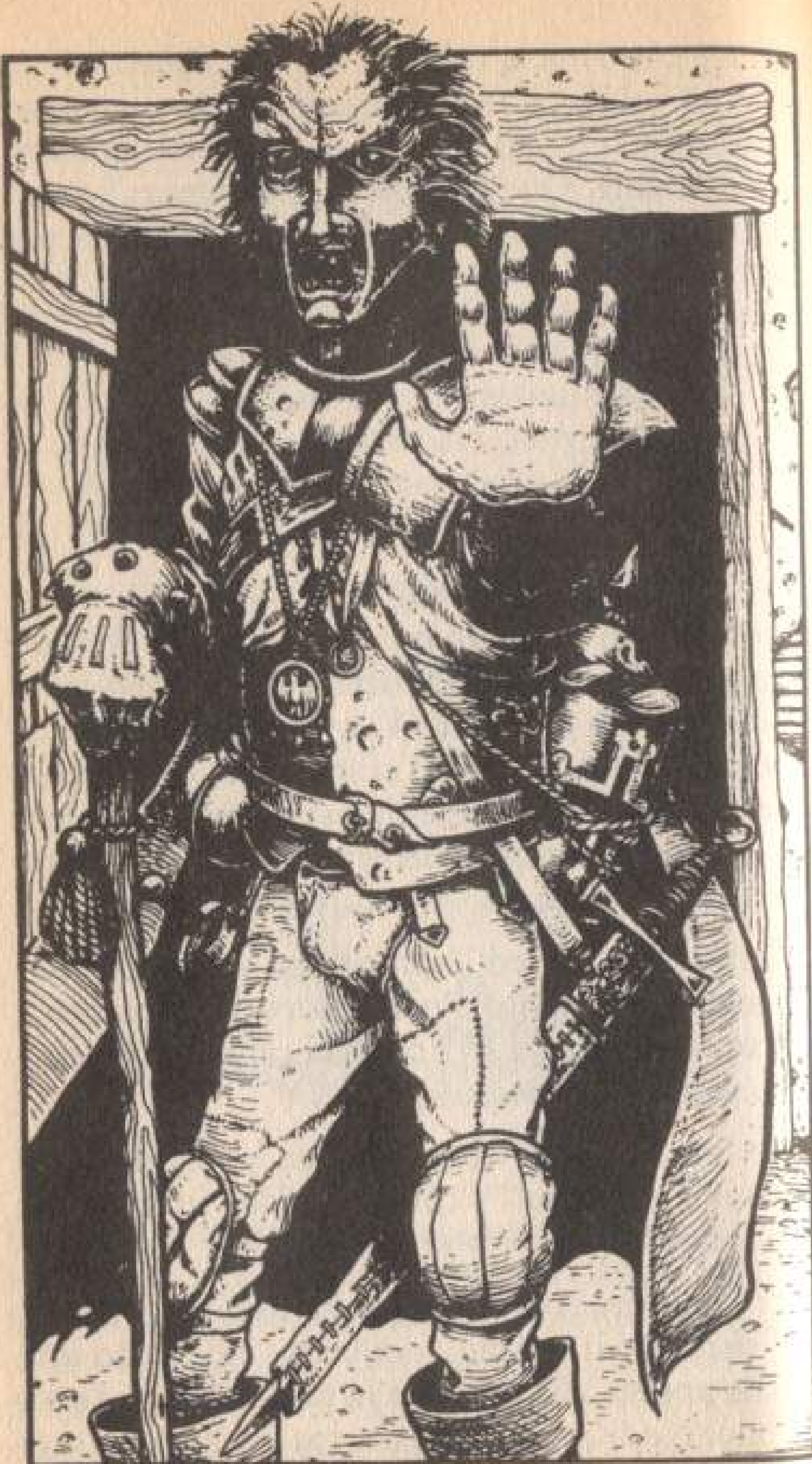
280 *(fig. 15)*

È pomeriggio inoltrato quando entrate a Stia, un villaggio di poche case diroccate che si trova sulla Grande Strada del Nord. Vi avvicinate ad una capanna di paglia e la porta si spalanca. Un vecchio esce dall'ombra: indossa un disparato assortimento di vecchie armi e decorazioni che sbattono l'una sull'altra con un forte rumore di ferraglia.

"Fermi là, stranieri!" prorompe in tono gracchiante e minaccioso, "non procedete oltre prima di pagare il pedaggio!" Frenate i cavalli e osservate incuriositi il ridicolo figuro.

"Con che autorità riscuotete un pedaggio sulle terre della Regina?" chiede Paido, irritato per l'inutile perdita di tempo.

"Per l'autorità conferitami dalla Regina in persona" risponde il vecchio indignato, indicando una tabella appesa alla porta della capanna. Su di essa c'è uno sbiadito sigillo regale, ma è talmente rovinato che le parole sono illeggibili.


(fig. 15) Il vecchio indossa un assortimento di armi fuori uso

"Stiamo andando a Tharro per incarico della Regina" provi a dirgli, mostrando il Trans che ti ha dato Lord Adamas, "fatti da parte e lasciaci passare". Il vecchio ti strappa di mano il Trans e lo osserva attentamente, anche se è evidente che la sua vista è così debole che non riesce affatto a leggerlo.

"Boh" esclama, riconsegnandoti il Trans, "questo è finto! Non riuscirete ad imbrogliarmi con un pezzo di pergamena qualsiasi".

"E noi non ci lasceremo fermare da uno stupido, vecchio come le armi che indossa" urla Paido, visibilmente irritato. Ha appena finito di pronunciare le ultime parole, quando una dozzina di uomini sbucano sulla strada, armati di ogni sorta di oggetti e decisi a sapere cosa sta succedendo. Si schierano in riga dietro il vecchio, pronti a dargli man forte.

"Quant'è il pedaggio?" gli chiedi.

"Solo uno degli oggetti che avete e che possa piacerci; questo è tutto. Basterà un oggetto a testa e potrete continuare per la vostra strada" ti risponde il vecchio compiaciuto, "ma non dire ancora che sono vecchio" si rivolge poi a Paido. "Noi di Stia siamo molto spiritosi, perciò ho deciso di farvi un'altra offerta che soddisferà tutti quanti. Rispondete correttamente ad un indovinello e potrete passare senza pagare il pedaggio. Se non saprete rispondere, dovrete pagare. Va bene?"

Se la proposta del vecchio ti va bene, vai al **112**.

Altrimenti vai al **149**.

281

La nausea e le vertigini ti stanno facendo perdere i sensi. Combatti con la forza della disperazione, facendo ricorso a tutte le tue riserve di forza, contro l'effetto del veleno, ma dopo la lotta con l'Helghast sei veramente stremato. A poco a poco il dolore cessa ed è rimpiazzato da una sensazione di torpore che ti paralizza le membra. Il veleno che ti scorre nel sangue ti fa andare in coma, un sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

282

Segui la stradina stretta e tortuosa che passa davanti a file di case polverose e di botteghe. Il rumore di imposte che sbattono ti dice che un altro giorno d'affari è finito: i negozi chiudono per la notte. La strada svolta ad est e comincia a salire verso la Collina della Fortezza.

A metà strada ti ritrovi vicino ad un basso edificio di pietra verde. Un grasso mercante sta ancora sulla porta, ad aspettare altri clienti nonostante l'ora ormai tarda: "Buona sera, signori" vi dice con voce squillante, "benvenuti all'emporio di Rath Radis, il magazzino dei miracoli". Dalla porta aperta riesci a vedere l'interno del negozio: un curioso ammasso di arnesi magici.

Se vuoi entrare nel negozio, vai al **316**.

Se non vuoi dar retta al mercante, e preferisci proseguire lungo la strada, vai al **204**.

283

Nella luce tremolante riesci a vedere che gran parte del pavimento della galleria è crollato. Con molta cautela aggiri il grande buco che si è formato e continui nella galleria. Man mano che procedi il rumore del martello diventa più forte; ora sei giunto ad un altro tunnel che gira a sinistra. Degli scavi recenti hanno rinvenuto una ricca vena d'argento che scintilla nella penombra. Dai un'occhiata più in là, e vedi un nano, con un cappello da minatore, che sta martellando il minerale con una zappa.

Se vuoi chiamarlo, vai al **165**.

Se vuoi lasciarlo al suo lavoro e ritornare alla superficie per continuare il tuo viaggio, vai al **152**.

284

Mentre il barcaiolo versa un boccale di birra dal barilotto, noti che alcuni dei passeggeri stanno confabulando fra di loro, lanciando occhiate incuriosite nella tua direzione. Nel mormorio confuso riesci a cogliere le parole "matto" e "stupido". Il barcaiolo ritorna, appoggia il boccale sul tavolo davanti a te, e torna indietro infastidito. La taverna cade nel più completo silenzio mentre tu ingurgiti la birra densa e cremosa.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado di Primate, aggiungi 3 a questo numero.

Se il totale va da 5 in giù, vai al **302**.

Se va da 6 in poi, vai al **119**.

285

Un leggero movimento delle sopracciglia, e il sudore che gli imperla la fronte, sono i primi segni che Paido si sta riprendendo. A poco a poco riprende coscienza e si risveglia da quel profondo sonno che ti aveva fatto pensare al peggio. Non ricorda nulla di ciò che è successo, e quando glielo racconti scuote la testa incredulo e ti chiede: "Un Helghast? Come può essere?"

"I seguaci del Signore delle Tenebre Gnaag si sono infiltrati in questo monastero" gli rispondi, "e sono rimasti nascosti, ma temo che ben presto sferreranno il loro attacco. Conoscono già le nostre vere identità e scommetto che sanno anche perché siamo qui".

"La situazione è grave, Lupo Solitario" dice Paido con preoccupazione, "non possiamo aspettare un minuto di più. Se Talestria cade nelle mani di Gnaag prima che noi raggiungiamo il Danarg, ogni nostro sforzo per portare a termine l'impresa sarà stato inutile".

Purtroppo Paido ha perfettamente ragione. Lo aiuti a rialzarsi in piedi e insieme date un'occhiata alla stanza in cerca di un'altra uscita.

Vai al **201**.

286

"Il Gran Scudiero Nehdra non è qui; questo è il carcere della città" risponde la guardia, stringendo gli occhi con sospetto e scrutando attentamente prima te e poi Paido, come se foste due prigionieri evasi.

"Alla fine della Strada del Rame, vicino al Tempio della Spada, c'è una torre. Là troverete la guarnigione, ma farete bene a trovare una buona ragione per disturbarlo a quest'ora, altrimenti finirete per passare la notte qui da me". E così dicendo vi indica col pollice la prigione alle sue spalle e un ghigno sarcastico gli illumina il volto.

Segui Paido fuori dal cortile e continuate a cavalcare lungo la Strada del Rame.

Vai al **204**.

287

Con il bordo della tua spada dorata riesci a deviare il flusso di fuoco liquido, e a mandarlo nel Danarg. Altri due Kraan stanno scendendo in picchiata verso la prua. I cavalieri scendono sul ponte e iniziano a distruggere ogni cosa.

"Fermiamoli!" urla Paido, sfoderando la spada, "fermiamoli, o siamo finiti!" Balzi da prua e ti lanci sul ponte principale con la tua spada solare pronta a colpire.

Vordak 1:
Combattività 22 Resistenza 28
Vordak 2:
Combattività 21 Resistenza 26

Devi combattere contro entrambi contemporaneamente. Sono immuni allo Psicolaser (ma non

al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento. Queste creature sono degli zombi: ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza che riuscirai a far perdere loro grazie al potere della Spada del Sole.

Se vinci, vai al **79**.

288

Un chilometro più avanti scivoli dalla sella e cadi a terra. Paido gira il cavallo e ti viene in aiuto, col volto contratto in un'espressione ansiosa. Tira fuori di tasca un tampone di Vigorilla e te lo preme sul braccio, legandolo con una delle cinghie della borsa della sella. La cinghia funziona da laccio emostatico e blocca il flusso del sangue che aveva già inzuppato il terreno.

"Questa è davvero sfortuna, Lupo Solitario" dice Paido, mentre ti risolleva delicatamente per rimetterti a cavallo, "la tua missione è appena cominciata e già sei stato ferito da un colpo avvelenato".

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **156**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto il grado di Primate, vai al **322**.

289

Ti chini sotto il tavolo, unico riparo disponibile in questo lato del refettorio, e ti ritrovi vicino a Paido. Respira ancora, anche se ha perso i sensi. La sua spada d'acciaio blu è rimasta incastrata sotto le sue gambe e dallo stivale esce l'impugnatura di un pugnale.

Se vuoi prendere la sua spada, vai al **47**.

Se vuoi prendere il pugnale e lanciarlo contro l'Helghast, vai al **211**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **131**.



290

Appena la tua mano si chiude attorno al frutto esso si apre, e la sua pelle si trasforma in un ammasso di tentacoli che ti si aggrovigliano attorno al polso, impedendoti di scappare. Delle spine sottili come aghi ti stanno pungendo, e ti iniettano un potente anestetico che ti paralizza il braccio.

Se hai un pugnale, vai al **97**.

Se non possiedi quest'arma, vai al **132**.

291

La taverna sembra scoppiare, mentre nel caos più totale i passeggeri terrorizzati cercano di salire le

scale. Paido è costretto a restare fermo in un angolo, mentre i ragni gli bloccano la strada. Di Trost non c'è più traccia. Il negromante si gira per affrontarti: urla qualcosa che non capisci e con le mani fa degli strani gesti nell'aria. Tu sfoderi un'arma e fai per andargli contro, ma ti accorgi di essere completamente immobilizzato. Hai i capelli pieni di ghiaccio, e dai vestiti ti pendono lunghi ghiaccioli. Non riesci ad aprire gli occhi, il tuo alito si condensa in nuvole di vapore mentre cerchi disperatamente di non perdere i sensi.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **345**.
Se non la possiedi, vai al **159**.

292

La speranza ritorna e ti tiri su di morale, al pensiero che non tutto è perduto e che forse troverai il tempio sull'isola di roccia rossa. Parti senza esitazione, ansioso di percorrere quei dieci chilometri prima che il tramonto e l'oscurità della notte inghiottano il Danarg.

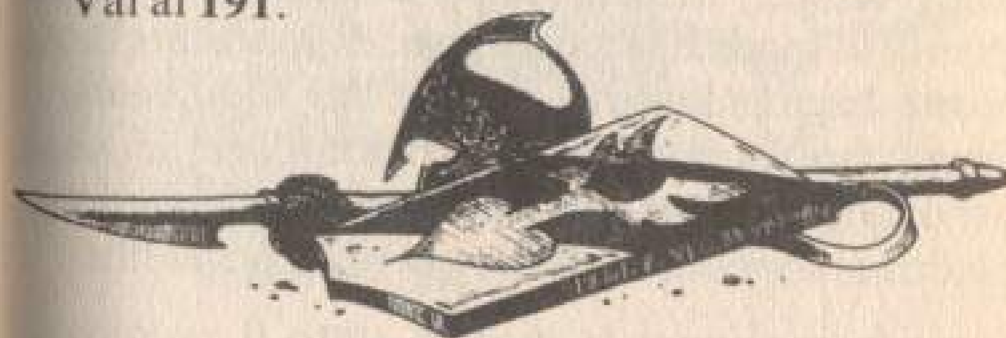
Il suolo fangoso della palude non è tanto insidioso in questa zona, e le creature che ci vivono non pongono problemi che non possono essere risolti con qualche grido o un colpo ben assestato di spada. Ma, mentre il cielo comincia ad oscurarsi e ti avvicini sempre di più all'isola, il cammino si fa più difficile. Un tappeto di erbe rampicanti copre il terreno fangoso, pieno di buche e crateri. Spesso quelle che sembrano pozzanghere si rivelano essere crepacci senza fondo. Il tuo cammino si fa così lento che temi di non giungere all'isola prima di notte.

Vai al **307**.

293

In lontananza senti un rumore di passi che si avvicina, e l'ansimare dei cani. Senza perdere un attimo, passi dallo sportello ed entri in cucina.

Vai al **191**.



294

Con un colpo secco la porta della taverna si chiude e vi ritrovate di nuovo sotto la pioggia battente. "Come sono gentili questi signori" dice Paido ironicamente, mentre arrancate nel fango verso le stalle, "credi che abbiano qualcosa da obiettare, se entro a chiedere indietro il mio cibo?"

Gli sorridi, anche se sai bene che tutte le sue provviste sono là dentro, sparpagliate a terra. Tu puoi far conto delle tue capacità Ramas per procurarti del cibo, ma anche Paido deve mangiare per sopravvivere. Se nello Zaino hai un Pasto, devi darlo a Paido (ricordati di cancellarlo dal Registro di Guerra), prima di continuare il viaggio.

Vai al **318**.

295

Le condizioni di Paido peggiorano rapidamente. Il suo coma è talmente profondo che alla fine il cuore e il cervello cessano semplicemente di funzionare, e il tuo compagno muore. Sei pieno di tristezza, e in quel luogo solitario piangi la scomparsa del tuo caro amico. Ma il dolore presto si trasforma in rabbia quando ricordi il vile inganno che gli ha fatto perdere la vita e che per poco non uccideva anche te.

L'ira cresce, istigata dalla voglia di vendetta. Prendi la spada di Paido e giuri di vendicare la sua morte bagnandola nel sangue dei suoi assassini. Senza dare ascolto agli avvertimenti dei tuoi sensi, tiri una leva che mette in azione la pedana mobile e torni di sopra nella sala, in cerca di vendetta.

Quando raggiungi la nicchia sotto il pulpito sei colpito da un lampo accecante. Un dolore insopportabile ti invade il petto e nelle tue orecchie risuona uno scoppio assordante. Tre monaci, armati di moschetti, si erano nascosti in attesa che tu tornassi indietro. E sembra proprio che non abbiano atteso invano.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

296

La vegetazione del sottobosco si ferma improvvisamente ai bordi di un burrone. Ti sporgi per vedere di sotto, e ti accorgi che dall'oscurità del baratro provengono delle raffiche di vento freddo. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Primate, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **69**.
Se va da 5 a 9, vai al **140**.



297

Il piano di Paido funziona alla perfezione. Le guardie sono troppo impegnate a controllare i passeggeri per notare che ci sono due uomini in più con tanto di cavalli. Riuscite ad entrare indisturbati a Tharro e vi ritrovate nella Piazza della Porta sul Fiume. Da lì partono tre strade: la Strada del Rame, il Viale della Caraffa e la Via del Globo.

Se vuoi andare ad ovest, prendendo la Strada del Rame, vai al **35**.
Se vuoi andare a nord-ovest, lungo il Viale della Caraffa, vai al **332**.
Se vuoi dirigerti a nord, lungo la Via del Globo, vai all'**82**.

298

Appena entri sei attaccato da un uomo che ha in mano il manico di un piccone. È molto magro, con dei grandi occhi e ha una lunga cicatrice che dalla fronte gli arriva fino al mento. L'uomo bestemmia, e cerca di colpirti alla testa.

Minatore:
Combattività 17 Resistenza 25

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 3 punti per i primi due scontri del combattimento a causa della sorpresa dell'attacco.

Se vinci, vai al **321**.

299

Passa un'ora prima che Paido scorga in lontananza un battello fluviale. Una squadra di buoi Ghorkas sta tirando l'imbarcazione controcorrente, incuranti dell'impeto delle acque ingrossate dalla tempesta: finalmente la barca arriva alla banchina e si ferma per permettere ad un vario assortimento di paesani e viaggiatori di sbarcare.

"Voi due andate a Tharro?" grida il capitano. "Il biglietto costa 40 Lune a testa, compresi i cavalli".

Se vuoi salire a bordo, paga al capitano le 40 Lune (o 10 Corone d'Oro) e vai al **266**.

Se non vuoi salire, o se non puoi affrontare quella spesa, vai al **348**.

300

Il bordo dell'acqua è segnato da una striscia di schiuma verde, che tu usi come punto di riferimento per evitare di camminare troppo vicino al lago. Alla tua sinistra le pozzanghere si fanno sempre più frequenti, fino al punto da costringerti a camminare su una sottile striscia di terra fangosa, completamente circondata dalle acque.

"Per gli dei!" urla Paido, scacciando dal suo volto gli insetti, "quanto vorrei poter camminare su un bel terreno roccioso, invece di scivolare su questa viscida melma!"

Come in risposta alla sua invocazione, ecco davanti a voi uno sperone di roccia vulcanica che esce dalla melma e forma una strada rialzata sopra le pozze di acqua verdastra. Segui lo sperone di roccia fino ad un punto in cui esso si divide in due: una parte scompare verso ovest, l'altra continua verso sud.

Se vuoi continuare verso ovest, vai al **105**.
Se vuoi continuare verso sud, vai al **123**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **326**.

301

Quel frutto dalla buccia rossa sembra proprio un'arancia.

Se vuoi raccogliere uno di questi frutti sugosi, vai al **290**.
Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, vai al **148**.
Se decidi di non toccare i frutti, vai al **177**.



(fig. 16) Gli altri passeggeri sorridono, e le loro facce si deformano in smorfie grottesche

302 *(fig. 16)*

Vuoti il boccale tutto d'un fiato e ti pulisci la schiuma dalla bocca. Pochi secondi più tardi il pavimento della stiva comincia a tremare, prima lievemente, poi sempre più violentemente, fino a costringerti ad aggrapparti al tavolo per non cadere. Gli altri passeggeri non sembrano essere scossi da questa specie di terremoto, quasi che i loro piedi fossero inchiodati al pavimento. Ti metti a gridare, avvertendoli che la barca sta per affondare, e che cerchino di mettersi in salvo prima che sia troppo tardi. Ma le tue preoccupazioni per la loro incolumità suscitano solo le risate e gli ammiccamenti dei passeggeri, le cui facce si allargano e si deformano grottescamente. Il suono delle loro risa sguaiate ti assorda i timpani. Un uomo che indossa un cappotto rosso ti si avvicina, con la sua faccia contorta e deformata; ti afferra alle spalle e senti le sue dita penetrare nella tua carne. Urlando terrorizzato, sfoderi la tua arma e ti prepari a difenderti. Fai un passo per colpirlo, ma la testa ti gira paurosamente, perdi l'equilibrio e stramazzi al suolo.

Vai al **104**.

303

Il sibilo della tua freccia si sente sopra lo scalpitare degli zoccoli: l'arma sta viaggiando diritta verso il bersaglio, e si conficca tra le maglie metalliche che proteggono la gola del capo. Il dolore improvviso gli fa tirare d'istinto le redini e il cavallo si imbizzarrisce, s'impenna e cade. L'uomo ferito

viene sbalzato di sella e cade fragorosamente a terra. La fine del loro capo ha scosso il morale del resto della truppa: rompono le file, e lanciano i cavalli al galoppo, scappando in tutte le direzioni.

"Scappiamo" grida Paido, "prima che ricompongano le file e ripartano all'attacco". Rimetti in spalla l'arco e segui Paido che si allontana dal sentiero cavalcando verso il torrente ad ovest.

Vai al **136**.

304

Il padrone del negozio, un uomo ossuto che mentre parla si tocca continuamente la barba e i baffi spinosi, è particolarmente interessato al tuo arco d'argento. Ti chiede di poter avere il piacere di provarlo. C'è un poligono di tiro sul retro della bottega e l'uomo ti invita ad andare con lui.

Se vuoi seguirlo al poligono di tiro e lasciarlo usare il tuo arco, vai al **117**.

Se rifiuti puoi uscire dal negozio e continuare la tua strada, andando al **264**.

305

Dall'arcata stanno arrivando un paio di cani da caccia. Si avventano lungo il corridoio centrale a tutta velocità, con le mascelle spalancate e gli occhi dilatati per l'eccitazione. Appena ti vedono accelerano ancora il passo, pronti a saltarti addosso.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **164**.

Se non hai un arco devi prepararti a combattere, perché ormai i cani ti sono quasi addosso.

Cani da Caccia:
Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **231**.



306

All'interno del mulino due enormi massi di granito macinano il grano ad una velocità incredibile, mossi dalla forza dell'acqua impetuosa del ruscello. Una scala a pioli sale verso un'apertura del soffitto, in una piccola stanza sommariamente arredata: in questa polverosa soffitta ci sono un letto, una sedia e una cassa di legno.

Dentro il baule trovi una Mappa di Tharro, del cibo sufficiente per un Pasto ed un'Ascia. Se vuoi puoi prendere questi oggetti, ma ricordati di segnarli sul Registro di Guerra.

Per uscire dal mulino e continuare il tuo viaggio verso nord, vai al **318**.



(fig. 17) Improvvisamente dagli arbusti sbuca un pitone argentato

307 *(fig. 17)*

Paido si sta facendo strada attraverso un intrico di piante rampicanti, quando un'improvvisa ondata disturba le profondità della melma. Ecco che dalla palude emerge la grossa testa di un pitone, che scivola tra la vegetazione marcescente e solleva in aria il grosso corpo squamoso. Davanti a voi torreggiano le sue orrende mascelle con una doppia fila di denti che scintillano nella luce fioca. Una goccia di veleno cade dalle sue fauci ribollendo nel fango.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **45**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto il grado di Primate, vai al **155**.

308

Una gelida fiammata blu esce dalla punta dell'asta dell'Helghast, ma il gelo di questa fredda fiamma viene attenuato dal fuoco dorato della Spada del Sole. La spada e l'asta si scontrano con un boato assordante e una rete scintillante di energia vi circonda entrambi, bruciacchiando le pareti del refettorio.

Helghast:
Combattività 38 Resistenza 48

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, devi

ridurre la tua Combattività di 2 punti all'inizio di ogni scontro del combattimento. Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, puoi aumentare di 2 punti la tua Combattività per la durata dello scontro. Ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza persi dal nemico grazie ai poteri della Spada del Sole.

Se vinci, vai al **195**.

309

Paido ti copre la fuga con la sua magica tattica di guerra, scagliando un'accecante fiammata contro i tuoi inseguitori. Cogli l'occasione per gettarti fra la fitta vegetazione del sottobosco che costeggia il sentiero. Paido ti segue ed insieme vi acquattate al riparo degli alberi.

Vai al **111**.

310

Il negromante si ritrae nell'ombra mentre ti prepari per un secondo colpo. Scegli un numero dalla Tabella del Destino; se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 8, vai al **184**.
Se va da 9 in poi, vai al **213**.

311

Tu e Paido girate i cavalli e vi dirigete verso le alture. Con molta abilità guidate gli animali su tratti scoscesi di terreno scivoloso, e poi li lanciate di gran carriera attraverso una vallata pietrosa. Ben presto giungete ad un torrente alimentato da una sorgente sotterranea. Un rombo, simile al suono di un temporale in distanza, vi avverte che l'armata di Zegron, comandante di Ogia, è a meno di venti chilometri da voi.

Vai al **136**.

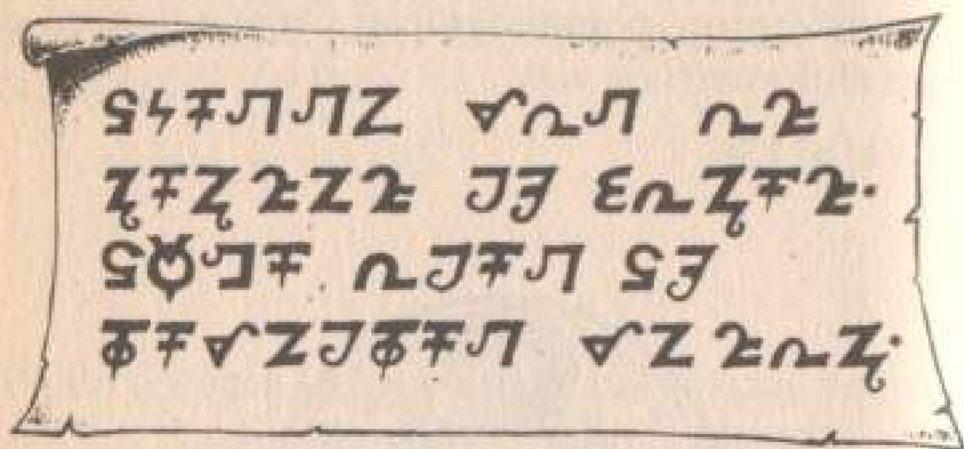


312

Con molta cautela apri il libro nero. Le pagine sono fatte di fogli di metallo, così sottili da sembrare pergamena. Su quella superficie scintillante sono state scritte misteriose parole e simboli, con un inchiostro che brilla come il sole sul mare. Quegli strani segni non assomigliano a niente che tu abbia mai visto prima, ma senti che si tratta di formule diaboliche.

Stai quasi per buttare via il libro, quando noti un foglio piegato ed infilato nella copertina. È un pic-

colo rotolo di pergamena. Lo srotoli, e mentre lo leggi il tuo cuore batte all'impazzata: è un messaggio scritto in Giak, la lingua usata dai servitori dei Signori delle Tenebre.



Se vuoi tenerti questa pergamena, segnala tra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra e mettitela in tasca.

Vai al **255**.

313

Scavalchi il corpo dello Xlorg che si sta ancora contorcendo e corri in aiuto di Paido che si trova pericolosamente vicino al bordo del lago, spinto da altre tre orrende creature. Ne colpisci una alle spalle, spezzandole la schiena e ferisci la seconda al fianco.

Paido cade, tenendo stretto il braccio profondamente ferito dagli artigli acuminati della creatura che ora si gira verso di te. La bestia ti si avventa addosso ad incredibile velocità, con le mascelle spalancate tra cui guizza una viscida lingua con la quale ti sputa addosso della saliva urticante. D'istinto ti pieghi in avanti, coprendoti il volto con le mani, mentre la creatura ti salta addosso per strangolarti: ma di colpo lancia un urlo gracchiante e cade in avanti. Ti ritrai e riapri gli occhi, e la vedi galleggiare a faccia in giù nel fango con il pugnale di Paido conficcato nella schiena. "Attento!" urla il tuo compagno, mentre l'ultimo degli Xlorg ti sta attaccando alle spalle.

Xlorg:
Combattività 23 Resistenza 32

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 4 punti per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **160**.



314 *(fig. 18)*

Afferri la spada di Paido e gli dici di tenersi calmo. L'uomo indossa una casacca rossa su cui è ricamata un'insegna che rappresenta un castello ed



(fig. 18) L'uomo indossa l'uniforme della guarnigione di Tharro

una mano aperta: è l'uniforme della guarnigione di Tharro. Con molta calma dici a Paido che litigare con quest'uomo potrebbe compromettere il risultato della vostra missione. Il tuo compagno si calma e si scusa col soldato, offrendosi di pagargli una birra. L'uomo accetta, ma ad una condizione: che la birra non sia Ferina Nog.

Vai al **126**.

315

Affondi le mani nell'acqua, ansioso di sentire finalmente un po' di frescura: invece quel liquido gelatinoso e appiccicaticcio ti fa rivoltare lo stomaco. I bordi della pozza si arrotolano, rivelando una creatura simile ad un uovo che si nascondeva là sotto, e improvvisamente un tentacolo viscido esce da un buco del guscio e ti si arrotola attorno alla gola.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **74**.
Se non la possiedi, vai al **223**.

316

Il negozio è pieno di scaffali chiusi da lastre di vetro, dove sono disposti migliaia di curiosi oggetti, ognuno dei quali reca un cartellino con il prezzo. C'è un rotolo di pergamena con delle invocazioni, delle candele rituali, pozioni e polveri, anelli, bacchette e reliquie di eroi morti molto tempo fa.

Ti guardi attorno affascinato, ma la tua attenzione è attirata da un oggetto in particolare: un anello di cristallo grigio trasparente. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quasi tutti gli oggetti in vendita nel negozio sono delle imitazioni create per ingannare i creduloni, ma quell'Anello di Cristallo Grigio emana un'energia che non può che essere magica. Quest'anello costa 120 Lune.

Se vuoi comperarlo, consegna al mercante le 120 Lune (o 30 Corone d'Oro) e vai al **139**.

Se vorresti comperare l'anello, ma non puoi affrontare la spesa, vai al **242**.

Se non vuoi comperarlo, puoi uscire dal negozio e continuare lungo la strada andando al **204**.

317

Il debolissimo battito del suo cuore ti avverte che, se non riceverà un antidoto o una pozione curativa, morirà entro un'ora.

Se possiedi della Vigorilla, un po' di Elisir di Rendalim o dell'Erba Oede, vai al **331**.

Se non possiedi nessuna di queste pozioni, vai al **295**.

318

La pioggia continua a cadere incessante mentre cavalcate verso Tharro, e il rombo dei tuoni echeggia lugubre tra le colline occidentali. Lentamente la strada fangosa scende verso una larga vallata dove un sentiero la incrocia da est. Una tabella sgangherata segna la direzione del sentiero:

TOPHAM – 9 CHILOMETRI

Se vuoi cambiare direzione e dirigerti ad est, vai al **249**.

Se vuoi proseguire verso nord, vai al **280**.

319

Senti che questi cubi stanno per esplodere. Se uno di essi aprisse una breccia nel serbatoio del Leviton, il gas ad altissima pressione si incendierebbe esplodendo e facendo a pezzi il vascello volante.

Se vuoi raccogliere i cubi neri e gettarli fuori bordo, vai al **50**.

Se prima vuoi aiutare Paido a liberarsi dei suoi avversari, vai al **169**.

320

Usi tutta la tua abilità per cercare di salvare la vita al tuo compagno. Appoggi le mani sul suo petto e trasmetti il calore dei tuoi poteri curativi nel corpo di Paido, cercando di ridurre a poco a poco l'effetto del veleno. Il trattamento è lento e faticoso, ed è ormai l'alba quando sei certo che il tuo amico è fuori pericolo.

Vai al **10**.

321

L'uomo cade morto ai tuoi piedi; alcuni secondi dopo la porta della stanza si spalanca e Paido entra trafelato con in mano la spada.

"Perché ci hai messo tanto?" gli chiedi, mentre la porta si richiude e Paido ti si avvicina, sudato ed ansimante. Ti sorride tristemente e, dopo aver ripreso fiato, ti invita ad andare a vedere cos'ha trovato nell'altra stanza. Dei piccoli sacchi, pieni di pepite d'argento, sono ammonticchiati fino al soffitto.

"Non mi meraviglio che abbia combattuto con tanta foga" gli dici, guardando rapito questo tesoro, "qui c'è abbastanza argento da pagare il riscatto di un re!"

Prima di andartene puoi prendere un po' d'argento: ogni sacchetto conta come un oggetto dello Zaino.

Se vuoi andartene e proseguire nella vallata, vai al **152**.

Se vuoi dare un'occhiata alla miniera, vai al **120**.

322

Senti che c'è qualcosa che non va. La ferita è profonda, ma sei sopravvissuto a situazioni ben più gravi. Poi improvvisamente capisci la terribile verità, ricordandoti di una cosa studiata durante il tuo addestramento Ramas. Il tuo braccio è stato infettato dal korovax, una malattia virale diffusa nei territori settentrionali della Talestria. Il suo effetto è rapido e letale.

I tuoi muscoli cominciano a contrarsi incontrollabilmente e non riesci più a coordinare i movimenti. La paura ti assale quando i muscoli del petto si gonfiano, comprimendo l'aria nei polmoni. Cerchi disperatamente di respirare, ma dopo pochi minuti sei già scivolato nell'incoscienza che ti porterà tra le braccia della morte.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



323

La tua freccia colpisce il capo dei monaci, trafiggendogli l'avambraccio e il petto. Gli altri si fermano esitanti, poi indietreggiano per osservare il loro fratello ferito e i resti fumanti dell'Helghast. "Che razza di demonio sei?" chiede uno di loro, incredulo.

"Un mago assassino!" dice il monaco al suo fianco.

"Un sanguinario senza cuore!" ti accusa un altro.

I tuoi sensi ti dicono che i monaci non conoscevano la vera identità del loro capo. Credono che tu sia venuto qui per assassinare il loro padrone e i suoi resti fumanti li convincono che tu abbia raggiunto il tuo scopo. Prima che tu possa aprir bocca sfoderano degli spadini e ti attaccano in preda ad un furore demoniaco.

Monaci:
Combattività 24 Resistenza 42

A causa del loro attacco inaspettato devi combattere disarmato per i primi due scontri. Sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi scappare dopo tre scontri infilandoti nello sportello; vai al **191**.
Se vinci, vai al **293**.

324

Dopo aver aspettato fino all'ultimo istante, lasci partire la freccia che si conficca profondamente nell'occhio della creatura. Essa ruggisce di dolore, agitando le zampe nel fango prima di crollare con un tonfo. Non aspetti di vedere se il tuo è stato un colpo letale, ma rimetti immediatamente l'arco in spalla e segui Paido che sta cercando di intercettare il segnale delle guglie del tempio.

Vai al **129**.

325

Un improvviso brivido di freddo ti fa tremare (perdi 3 punti di Resistenza). "Stai bene?" ti chiede Paido. "Forse dovremmo metterci al riparo dal temporale". Annuisci e lo segui lungo la scaletta che porta alla taverna. Finalmente siete di nuovo al caldo, nella stiva. Il soldato Trost saluta il vostro ritorno, ma tu non lo vedi nemmeno: sei troppo impegnato a cercare con gli occhi lo straniero. Eccolo là, nell'angolo opposto al tuo tavolo, seduto da solo e completamente immerso nella lettura del suo libro nero.

Vai al **166**.

326

Il tuo senso Ramas scopre un'esalazione di gas che proviene dallo sperone più a sud. La tua Arte Ramas ti potrà proteggere, ma Paido sarà vittima dei suoi effetti dannosi.

Se vuoi continuare in questa direzione, vai al **123**.
Se vuoi dirigerti verso ovest, vai al **105**.



327

Alla sinistra della porta principale noti tre simboli scolpiti nella lucida pietra blu: un letto, un cavallo e una pagnotta. Ne capisci il significato, poiché ne hai visti di simili su molte insegne di alberghi e monasteri durante i tuoi viaggi ad oriente. I monaci di questo tempio offrono ai viaggiatori cibo, rifugio per i cavalli e un letto per la notte.

Se vuoi approfittarne, vai al **78**.
Se decidi di non passare qui la notte, puoi andare a dare un'occhiata alla torre di guardia al **14**.



(fig. 19) Tra i capelli Tadia porta un diadema adorno di simboli mistici

328

Ti carichi di nuovo in spalla Paido e torni sul retro della sala, per dare un'occhiata a quella porta chiusa. Mentre passi davanti al pulpito il tuo sesto senso ti dice che qui si nasconde qualcosa. La curiosità supera la cautela e ti fermi ad indagare.

Vai al **96**.

329 *(fig. 19)*

"Sto cercando Tadia" dici molto educatamente alla vecchia, "è forse lei la gentile signora che vorrei incontrare?"

Il volto le si illumina in un sorriso, e il rossore le colora le guance: "Sono sua madre" ti risponde civettuola, "cosa volete da lei?"

Prima che tu possa rispondere, dall'interno della casa giunge la voce di una donna più giovane: "Falli entrare, madre. Li stavo aspettando".

La vecchia introduce te e Paido in una stanza in cima alla scala. Libri e scartoffie ammonticchiati sugli scaffali e sparsi sul pavimento riempiono la camera, illuminata da un raggio di luce che entra da un abbaino sul soffitto. C'è un tavolo rotondo fatto di ossa intagliate e tempestate di gemme preziose, e sopra è appoggiato un enorme telescopio. Al tavolo è seduta una bellissima giovane: i suoi capelli setosi sembrano dorati e attorno all'alta e pallida fronte porta una coroncina d'ambra su cui sono incise delle rune e altri simboli mistici.

Vai al **42**.

330

Lo splendore della luna piena nel cielo sereno rende più facile il vostro cammino su questo sentiero nascosto. Esso si snoda tortuosamente tra alti fusti d'albero, aggira alture muschiose brulicanti d'insetti, passa tra gli intrichi della vegetazione del sottobosco e costeggia un piccolo bosco. Paido si ferma e si china, incurante dei ragni che gli si arrampicano sulle gambe, e ti indica un gruppo di capanne diroccate che si intravede tra gli alberi. Laggiù si muovono nell'ombra degli strani figuri che un tempo erano umani, ma ora non lo sono più. "Sono dei Ghagrim" sussurra terrorizzato Paido, "gli uomini-bestia del Danarg".

Nei tempi antichi i Ghagrim erano un popolo primitivo che viveva in perfetta simbiosi con gli animali e gli uccelli, e i Maghi Anziani salvaguardavano la loro sopravvivenza e la loro felicità. Ora il Danarg è cambiato e sono cambiati anche i Ghagrim, contagiati dall'essere diabolico che ha conquistato quelle terre felici.

Se vuoi avvicinarti alle capanne, vai al **172**.
Se decidi di tenerti alla larga dai Ghagrim e continuare sul sentiero, vai al **229**.

331

Sganci la bottiglia d'acqua appesa alla cintura di Paido, vi versi dentro la tua pozione e la scuoti vigorosamente. Poi, con molta cura, reclini il capo del tuo amico e gli versi in bocca la mistura goccia a goccia: devi fare molta attenzione, perché Paido non sarebbe in grado di tossire se la bevanda gli andasse di traverso, e morirebbe soffocato. È un processo lungo e faticoso che dura per molte ore.

È ormai giorno quando puoi dire con sicurezza di avergli salvato la vita.

Vai al **103**.

332

La notte si avvicina, e i negozi allineati nella stradina stanno chiudendo. Si accendono le prime lanterne, il cui bagliore giallastro luccica nell'oscurità, mentre la gente fa ritorno a casa alla fine di un'altra giornata di lavoro. Ma c'è una bottega che resta aperta. L'insegna appesa sopra la porta dice:

RHOLA RHADA
DISEGNATORE DI MAPPE

Se vuoi entrare nel negozio, vai al **147**.
Se preferisci continuare nella via, vai al **204**.

333

Il fetido puzzo della creatura fa imbizzarrire il tuo cavallo, costringendoti a scendere e a proseguire a piedi sul ponte. Improvvisamente senti un terribile urlo: il tuo cavallo si sta scagliando contro quello di Paido, che cerca di controllare l'animale; ma anche questo s'imbizzarrisce ed entrambi i cavalli sfondano il parapetto di legno e precipitano nel vuoto. Paido, saltando giù dalla sella, è riuscito a

salvarsi afferrandosi a un pezzo di corteccia, ma il legno è bagnato e le sue dita stanno scivolando. D'istinto ti muovi per andarlo ad aiutare, ma il rumore di artigli che graffiano il terreno ti ricorda che prima devi affrontare quella creatura.

Anapheg:
Combattività 18 Resistenza 50

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata del combattimento, poiché la creatura ti attaccherà anche con i poteri della sua mente.

Se vinci, vai al **197**.

334

Il sibilo ti risuona nelle orecchie e la freccia passa a pochi centimetri dalla tua testa. Paido balza in piedi, sorpreso dalla velocità con cui sei riuscito a reagire: scuote la testa incredulo ed estrae un pugnale dalla manica, lanciandolo contro il nano. L'arma colpisce la barba nera dell'ometto mandandolo a gambe all'aria: dopo qualche secondo il nano si riprende, cercando disperatamente di estrarre la lama che gli si è conficcata profondamente nella gola, ma la ferita è fatale. Con un rantolo strozzato stramazza al suolo rovesciando un intero scaffale di bottiglie.

Vai al **70**.

335

La luna piena illumina l'isola con il suo bagliore argentato. Il sentiero penetra un fitto bosco di alberi e ti accorgi che sta portando verso un piccolo gruppo di capanne diroccate. Laggiù delle strane figure si aggirano nell'ombra.

"Sono dei Ghagrim" sussurra Paido, pieno di terrore, "gli uomini-bestie del Danarg. Andiamocene di qui finché siamo in tempo".

Vai al **272**.

336

Lo stufato è ottimo ed entrambi mangiate di gusto. I monaci sorridono e scuotono la testa in segno d'approvazione. "Venite, il decano vuole vedervi prima che vi ritiriate" dice uno di loro invitandovi a seguirlo fuori del refettorio.

La stanza del decano è a pianta esagonale, con il soffitto a volta. Alle pareti sono appesi numerosi arazzi che rappresentano strane e grottesche creature. Dal pavimento coperto di ricchi tappeti si alzano delle colonnine su ognuna delle quali è appoggiata una grossa coppa piena fino all'orlo di un liquido argentato. Una folata d'aria muove l'arazzo sulla parete di fronte, spostandolo e facendo apparire un vecchio avvolto in un mantello nero.

"Avete mangiato?" vi chiede, con uno strano tono di voce freddo e monotono.

"Sì, padrone" rispondono i monaci all'unisono.

"Bene" continua l'uomo, avvicinandosi, "lasciateci soli". I monaci se ne vanno chiudendo la porta. A poco a poco la luce della stanza si affievolisce.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **343**.

Se non la possiedi, vai al **190**.

337

Uno dei cubi di cristallo nero sparsi sul ponte esplode improvvisamente, facendo saltare in aria piccole schegge di cristallo che ti colpiscono alla gamba. Perdi 3 punti di Resistenza.

Con orrore capisci che se uno di questi cubi dovesse colpire il serbatoio del Levitron, l'esplosione farebbe saltare in aria il vascello volante.

Se vuoi raccogliere gli altri cristalli e gettarli fuori bordo, vai al **50**.

Se prima vuoi aiutare Paido a combattere contro i Vordak, vai al **200**.

338

"Ed infine, per il mio ultimo indovinello, offro in premio questo bellissimo tesoro" continua, togliendosi di tasca una piccola scatola d'argento tempestata di perle. "Questo oggetto d'incommensurabile valore è stato rubato dal tesoro di Valborg l'Incantatore" esclama soddisfatto.

Nel sentire questa clamorosa rivelazione la taverna risuona di un vociare eccitato. Tu non sei troppo convinto della provenienza di quell'oggetto, ma devi ammettere che è una bellissima scatoletta che deve valere almeno 100 Lune, e forse anche di più.

Nella taverna di colpo scende un profondo silenzio: tutti aspettano l'indovinello del Conte. "Quando sono stato l'ultima volta al mercato di Garthen" comincia il vecchio, "ho chiesto ad un venditore di uova quante ne aveva vendute in quella giornata. Egli mi ha risposto: 'Il mio primo cliente mi ha detto che avrebbe comperato metà delle mie uova più mezzo uovo. Il secondo ed il terzo cliente hanno detto esattamente la stessa cosa. Una volta accontentati tutti e tre, ho esaurito tutta la mia merce e non ne ho rotto neanche uno'. Quante uova ha venduto in tutto il mercante?"

Se riesci a risolvere questo indovinello, vai al numero che corrisponde alla risposta.

Se non sei capace di farlo, vai al **133**.

339

Le due creature sogghignano maliziosamente mentre ti avvicini lentamente, con l'arma pronta a colpire. Il fetido puzzo dei vapori della palude ti fa rivoltare lo stomaco, man mano che procedi. Paido si ferma, non ce la fa più ad andare avanti: cade in ginocchio e vomita violentemente. Le creature emettono un suono che sembra una risata e si avventano contro di te.

Rahgu:
Combattività 23 Resistenza 33

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Psichico. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa e abbia raggiunto il grado di Primate, sottrai 8 punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento, a causa degli effetti nocivi del gas di palude.

Puoi scappare dopo tre scontri, andando al **48**.
Se vinci, vai al **344**.



340

La porta non è chiusa a chiave. Sollevi il chiavistello con la punta dello stivale ed entri in un buio corridoio che scende verso una cella. Alle pareti sono stipati barilotti di birra e bottiglie polverose di vino d'annata; delle grosse colonne sostengono il soffitto a volta e l'aria è pregna del dolce odore di sego bruciato.

Ti inginocchi e appoggi Paido alla parete della cella, mentre esamini la fiala di vetro che hai trovato in cucina. Le tue paure e i tuoi sospetti sono confermati: contiene del veleno. Quel liquido chiaro e denso è estratto dall'albero di Gnadurn, ed è usato di frequente perché è completamente inodore e insapore. I monaci ne devono aver messo nel cibo che Paido ha mangiato. Questo veleno è mortale, e devi fare presto qualcosa se vuoi salvare la vita del tuo amico.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **320**.
Se non la possiedi, vai al **261**.



341

I tuoi sensi ti avvertono che l'uomo si sta nascondendo dietro il banco ed ha in mano una balestra: sta solo aspettando l'occasione buona per tirare.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **215**.
Se vuoi lanciare dietro il bancone un Seme di Fuoco, vai al **33**.
Se vuoi avvisare Paido, vai al **176**.

342

Inciti il cavallo ad arrampicarsi sulla riva e prendi il sentiero cosparso di rami rotti. A meno di un chilometro dal torrente senti un rumore di acqua corrente: il sentiero gira verso nord e vedi una cascata d'acqua che scende verso un laghetto scavato nella roccia. Un grosso albero è caduto di traverso al lago, creando un ponte naturale, e il sentiero porta proprio lì. Sei a metà del tronco, e stai osservando l'acqua schiumosa che scorre sotto di te, quando improvvisamente senti un feroce ululato che supera lo scrosciare dell'acqua. Alzi lo sguardo e vedi allibito la creatura che sta avanzando verso di te dalla parte opposta del ponte.

Vai al **212**.

343

Sei in presenza di una forza diabolica. Al solo pensiero di cosa ti potrebbe succedere ti viene la pelle d'oca e il sangue ti si gela nelle vene. Ma la preoccupazione si trasforma in terrore quando compare una nuova minaccia.

Vai al **190**.

344

Tiri su Paido e lo aiuti a camminare, lasciandoti alle spalle i cadaveri dei Rahgu e la nube di gas puzzolente. Lo sperone di roccia vulcanica si interrompe bruscamente sopra un intrico di radici, rovi e muschi. Le pozzanghere si sono diradate, ma i pericoli sono ancora in agguato.

"Quelle macchie scure" dice Paido con un filo di voce, "sono sabbie mobili". E così dicendo ti indica dei punti dove la vegetazione si dirada per lasciar posto al terreno sabbioso. Provi a contare queste macchie di terreno scuro, ma arrivato a cinquanta smetti di farlo.

Se vuoi tentare di attraversare questo terreno infido, vai al **21**.

Se decidi di tornare all'incrocio e girare ad ovest, vai al **175**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **142**.



345

Usando la tua abilità Ramastan acceleri il tuo metabolismo, bruciando le riserve di grasso per contrastare gli effetti dell'incantesimo del negromante: in pochi secondi il ghiaccio si scioglie, fuso dal calore che emana il tuo corpo.

Vai al **199**.



(fig. 20) Il Ghagrim continua a leccare la lama arrugginita

346 *(fig. 20)*

Un Ghagrim si sta avventando contro di te, e ti fissa con sguardo sinistro. Dalle grosse labbra grigie sta colando un filo di bava mentre continua a leccare la lama arrugginita della sua vecchia spada. Con un sinistro ululato si prepara ad attaccarti.

Ghagrim:
Combattività 23 Resistenza 38

Puoi fuggire dopo tre scontri, andando al **309**. Se vinci, vai al **9**.

347

Le guardie delle porte settentrionali, stanche dopo il lungo servizio notturno, rispondono con un grugnito alla tua richiesta di aprire il portone. "Che fretta c'è?" ti chiede uno di loro.

"È forse questione di vita o di morte?" sghignazza l'altro.

Finalmente vi fanno passare e lasciate la città, cavalcando per il sentiero che porta alle lontane colline e alla città di confine di Syada. Mentre attraversi questa desolata prateria l'erba alta e secca ti graffia le gambe. Un silenzio innaturale vi accompagna, rotto solo dallo stridio di qualche corvo che volteggia nel cielo.

A mezzogiorno siete sulle colline. Il terreno comincia ad essere più roccioso ed ineguale. L'erba della pianura ha lasciato il posto a dei piccoli ar-

busti rinsecchiti e contorti, sbattuti dal forte vento che soffia dalle terre desolate di Ogia. Il sentiero passa in una stretta vallata dove trovi una piccola capanna davanti all'entrata di una miniera in disuso. Mentre ti avvicini alla capanna, noti un volto affacciato alla finestra.

Se vuoi fermarti in quella baracca, vai all'**85**.
Se vuoi dare un'occhiata alla miniera, vai al **120**.
Se vuoi continuare per la tua strada, vai al **152**.

348

"Non dobbiamo perder tempo, Lupo Solitario" ti dice Paido, osservando preoccupato il cielo del pomeriggio. "Non è molto sicuro passare la notte per strada e dobbiamo fare ancora molta strada". Fai un gesto d'assenso e sproni di nuovo il cavallo verso il villaggio di Topham.

Se possiedi un Minerale Blu, vai al **29**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **170**.

349

Prendi una bottiglia dallo scaffale, la rompi sbattendola contro il muro e versi la Vigorilla nel vino. Facendo molta attenzione reclini la testa di Paido e gli versi in bocca la mistura, goccia a goccia. Devi stare molto attento, perché il tuo amico non sarebbe in grado di tossire se la bevanda gli andasse di traverso e morirebbe soffocato. Il processo è lento e faticoso e richiede molte ore.

È l'alba del giorno seguente quando sei sicuro di avergli salvato la vita.

Vai al **10**.

350

Una sensazione di rabbia frustrata ti riempie l'animo, mentre guardi il Kraan e il tuo compagno sparire all'orizzonte. Sei molto triste e pensi al destino del tuo amico, chiedendoti se riuscirà a sopravvivere. Preghi per la sua salvezza, chiamando gli spiriti dei tuoi predecessori a vegliare sulla sua sorte e a proteggerlo; e come in risposta alle tue preghiere senti un'improvvisa sensazione di calma. Il potere della Pietra della Sapienza, trasmesso nel tuo corpo fin dal primo istante in cui l'hai presa in mano, ha fatto aumentare la tua saggezza e la tua intelligenza. Ora sei sicuro che Paido sopravviverà e che un giorno vi incontrerete di nuovo e combatterete ancora fianco a fianco.

Il viaggio di ritorno a Dessi è molto veloce. Il Guidastelle mantiene la rotta del Levitron verso Elzian e quando incroci il canale che circonda la città, un altro vascello volante si alza a farti da scorta. Durante il viaggio hai imparato a governare il Levitron; rallenti per avvicinarti alla piattaforma della Torre della Verità, stacchi il comando del Guidastelle e atterri dolcemente. Lord Rimoah e i membri del Consiglio Superiore si sono riuniti per salutare il tuo arrivo; la felicità per il successo del-

la tua missione rinnova le loro speranze in un futuro migliore, nonostante la cattiva notizia della cattura di Lord Paido da parte degli agenti dei Signori delle Tenebre.

Il Consiglio Superiore ascolta rapito la storia del tuo pericoloso viaggio nelle terre di Talestria, la traversata del Danarg, ed il ritrovamento del tempio. Quando finalmente hai terminato il tuo racconto, tutti applaudono al tuo coraggio, e i loro volti sono illuminati di gioia. Ma, nonostante la festosa accoglienza, senti che c'è qualcosa che non va. Sembrano tutti distanti, come se le loro menti fossero occupate dalla preoccupazione di risolvere un altro difficile problema.

Chiedi a Lord Rimoah se tutto va bene ed egli ti risponde: "Hai ragione, Lupo Solitario. Molte cose sono successe da quando ci siamo visti l'ultima volta e, anche se la tua ricerca della Pietra della Sapienza di Ohrido è stata fruttuosa, il pericolo per la nostra gente è aumentato di giorno in giorno. I Signori delle Tenebre hanno dichiarato guerra al Magnamund e molte città sono già cadute nelle mani dei Giak. La Talestria è invasa, e anche le regioni di Stornland. Sommerlund resiste ancora all'armata del Signore delle Tenebre Gnaag, ma ha perso la provincia meridionale di Ruanon".

Queste notizie ti invogliano a tornare alla tua terra natale, ma farlo significherebbe abbandonare l'impresa Ramastan.

Lord Rimoah ti chiede di seguirlo nella sala del Consiglio. Al centro del pavimento c'è un pozzo circolare pieno di metallo liquido argentato. Rimoah si inginocchia e tocca la superficie, e pian piano una strana immagine prende forma nelle profondità del liquido: è una città fortificata, circondata da basse colline. "Quella che vedi è la città di Tahou, nella terra di Anari" ti dice Rimoah, in tono solenne e composto, "la Pietra della Sapienza che dovrai trovare si trova sotto le sue strade, in un'antica città che fu costruita agli albori del Magnamund".

La visione di Tahou annuncia l'inizio di una nuova avventura. Se possiedi il coraggio e l'ardimento di un vero Maestro Ramas, la sfida di Tahou ti aspetta nel prossimo libro intitolato:

L'antro della paura

TABELLA DEL DESTINO

3	5	8	9	0	8	7	4	5	7
2	7	0	4	6	8	2	5	6	4
0	4	8	4	4	7	9	0	5	4
7	6	3	6	9	6	5	6	0	2
2	2	8	4	6	8	9	6	2	8
8	4	2	8	2	3	7	2	9	5
4	9	7	5	1	3	7	2	0	8
9	6	5	3	1	6	4	8	0	3
6	3	9	1	6	6	1	2	8	8
6	4	8	0	5	6	5	0	8	1

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	–3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
1	LS	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	–5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3
2	N	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	–4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
2	LS	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	–4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2
3	N	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	–5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
3	LS	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	–4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2
4	N	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	–6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
4	LS	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	–3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2
5	N	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	–7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
5	LS	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	–2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1
6	N	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	–8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
6	LS	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	–2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1
7	N	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	–9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
7	LS	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	–1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
8	N	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	–10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
8	LS	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
9	N	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	–11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
9	LS	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
0	N	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	–12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
0	LS	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	–0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO

LA GIUNGLA DEGLI ORRORI

8



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Nel cratere di un antico vulcano, dove un tempo si estendeva un territorio fertile e ricco, sorge il Tempio di Ohrido, tutto costruito con metalli preziosi: qui si cela la terza Pietra della Sapienza. Dovrai inoltrarti nelle terre paludose del Danarg, dove fetidi miasmi nascondono repellenti creature mostruose. Dovrai fare appello alle prodigiose capacità apprese sul Libro del Ramastan. Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-139-4

librogame®
il protagonista sei tu